
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 67
5,95 €
8 414090 112772 00067
PS one
REVIEWS
Planet of the Apes
Digimon: Digital Card Battle
Digimon Rumble Arena
The Hoobs
Lilo & Stitch
PlayStation 2
REVIEWS
Red Card Soccer
Circus Maximus
Prisoner of War
Aggressive Inline
Downforce
Shadow Hearts
Soldier of Fortune
SPIDER-MAN
l hombre araña
os atrapa en su red
COMMANDOS 2
A mi la legión!
PLAY SOS
Panzer Front
Pro Evolution Soccer
EPORTAJE
CÓMICS Y VIDEOJUEGOS
Mortadelo en MGS?
ONCURSOS:
5 RAINBOW SIX
5 DINASTY WARRIORS 3
¡SUSCRÍBETE Y CONSIGUE UNA PS one Y LA PANTALLA OFICIAL!
Spider-Man, the character, TM & c 2002 Marvel Characters Inc. Spider-Man, the movie, c 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved."
PlayStation
9 DEMOS JUGABLES: FORMULA ONE 2001 • MAT HOFFMAN'S PRO BMX • SYPHON FILTER 2
MARRANOS EN GUERRA • SPIDER-MAN • JONAH LOMU RUGBY LOS VÍDEOS DE DELTA FORCE:
URBAN WARFARE Y TRÁILER DE LA PELÍCULA STUART LITTLE 2 MÁS TRES JUEGOS COMPLETOS
YAROZE Y UN MONTÓN DE DESCARGAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Eres capaz de sentir más.



WELCOME TO THE COMMUNITY

COMMUNITY-CLIO.COM



* No disponible en la versión 172cv.

31 DE JULIO DE 2002

:aff
)ita: MC Ediciones, S.A.
rectora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
ɛfe de redacción: **Joan Piella**
ɔordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

aquetación electrónica
uís Guillén

ılaboradores
vira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch,
iquel López, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa,
luard Sales, Albert Plana
tografía: Sebastián Romero

rección editorial
litora: **Susana Cadena**
ɜrente: **Jordi Fuertes**

ıblicidad
atriz Bonsoms
ɛnse, 11 — 28020 Madrid
l: 91 417 04 96 — Fax: 91 417 05 33

blicidad de consumo
mènec Romera
San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
. 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

scripciones
ɔcripciones@mcediciones.es
: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

dacción *PlayStation Magazine*
: Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

mación y fotomecánica
: Ediciones
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

presión
ıner Printing
: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
preso en España - Printed in Spain

ıtribución
edis, S.L.
ɜnida de Barcelona, 225
ılins de Rei, Barcelona
edis Madrid:
'orja, 19-21 esq. Hierro
ígono Ind. Loeches
rejón de Ardoz. Madrid

TRIBUCIÓN MÉXICO:
ortador Exclusivo: CADE, S.A.
.ago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
ɜgación Miguel Hidalgo Mexico D.F.
5456514 — Fax 5456506
ribución Estados: AUTREY
ribución D.F. UNION DE VOCEADORES

ta
: Ediciones, S.A.
ninistración
San Gervasio, 16-20,
)22 Barcelona
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63

MC EDICIONES



EDITORIAL

La imagen del aficionado a los videojuegos que ha predominado durante muchos años en nuestra sociedad era la de un individuo poco sociable, recluido en su habitación sin apenas otra luz que la de la pantalla del monitor en el que se enzarzaba en sus contiendas poligonales. Pálido, ojeroso, huraño, vestido de oscuro y rodeado de todo tipo de *merchandising* extraño; un patrón en el que también se encasilló a los aficionados al cómic... Y ya no queremos ni imaginar cuando ambas aficiones convergían en un mismo individuo, entonces ya vendría a ser un *freak* con todas las letras, o un «raro», como lo definirían las vecinas chismosas de su escalera.

Videojuegos y cómics han arrastrado (y, en cierto modo, arrastran todavía) un estigma *freakiano*. Se les ha tachado de entretenimiento insalubre, se les ha acusado de fomentar conductas antisociales y violentas... en fin, que para los sectores más conservadores eran lo peor de lo peor.

Con la aparición de PlayStation, esta visión empezó a cambiar. Los videojuegos ganaron aceptación, con los años se han convertido en superproducciones y la industria del videojuego ha llegado a un nivel que mueve más dinero que Hollywood. Como decía Chris Deering en la conferencia de Sony de la E3 de este año, dentro de un año ya apenas se hablará de videojuegos, el término será «entretenimiento digital». Los cómics no han tenido igual suerte, y, aunque quizá ahora se les respete un poquito más, no han alcanzado el grado de aceptación logrado por los videojuegos. Las viñetas no producen tanto dinero como los polígonos, pero se han convertido, sin duda, en una inagotable fuente de inspiración para desarrolladores y productores. La lista de superhéroes que se han visto «poligonizados» es larga: Superman, Batman, Blade, X-Men, Victorious Boxers, Los 4 Fantásticos, Dragon Ball, Danger Girl, o Spider-Man, a quien le hemos dedicado la portada este mes; por no hablar de próximos proyectos, como son Daredevil y *XIII*... Y no sólo los videojuegos han sacado provecho a los cómics, también lo ha hecho el cine... y, digamos que, más que de un expolio se trata de una especie de intercambio, con más suerte –o lucro– para unos que para otros, claro.

Nuestro reportaje principal este mes está dedicado a esa especie de simbiosis en la que parecen convivir videojuegos y cómics, y, a la vez, quiere ser un reconocimiento a una fuente de inspiración que a menudo queda en el olvido.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PREVIEWS

REPORTAJES

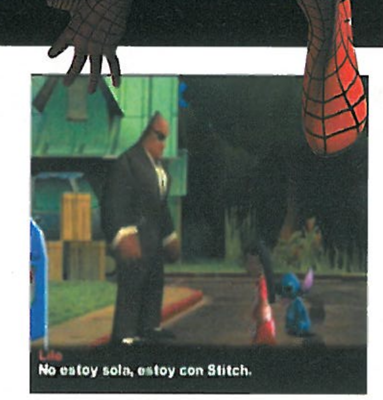
REVIEWS





Station Magazine

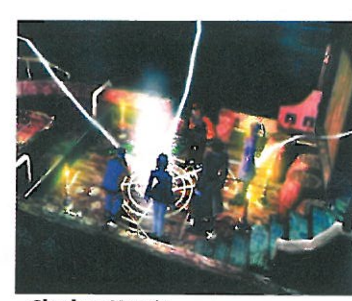
SECCIONES



Lilo & Stitch


No ones lives forever (PS2)


Red Card Soccer (PS2)


Shadow Hearts

ESPACIO CD

Tras la teoría, un poco de práctica



FORMULA ONE 2001
JUGABLE

SPIDER-MAN
JUGABLE

HOGS OF WAR
JUGABLE

SYPHON FILTER 2
JUGABLE

JONAH LOMU RUGBY
JUGABLE

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
JUGABLE

OPERA OF DESTRUCTION
(YAROZE)
JUEGO COMPLETO

ADVENTURE GAME
(YAROZE)
JUEGO COMPLETO

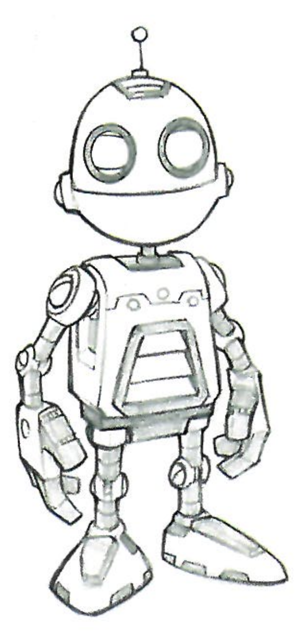
DOWN
(YAROZE)
JUEGO COMPLETO


FORMULA ONE 2001

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

LOADING...

NOTICIAS PRIMICIAS RUMORES COTILLEOS







LOS ÁNGELES: CENTRO DEL UNIVERSO

CUÁNDO 21-24 DE MAYO **QUIÉN** ¡TODOS! **DÓNDE** WWW.E3EXPO.COM

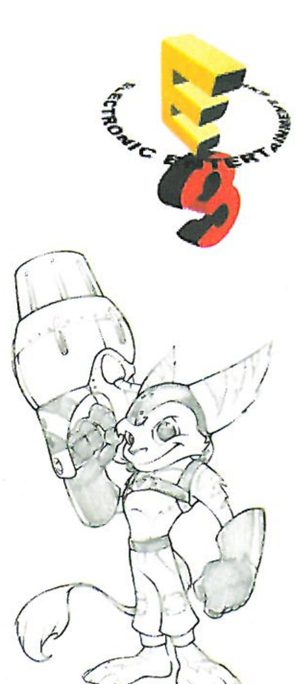
ESPECIAL E3 Antes del verano, una buena dieta de videojuegos, siempre sienta bien



Electronic Entertainment Expo. E3 para los amigos. Ese es el nombre de la feria de videojuegos más importante del mundo que, como cada año, se celebra durante el mes de mayo en Los Ángeles, Estados Unidos. Es una cita ineludible para cualquier persona que esté metida en este mundo y nosotros, por supuesto, no queríamos perdernos un acontecimiento de esta magnitud. Así pues, ni cortos ni perezosos, enviamos a un contingente de redactores y *freaks* de esas "maquinitas" con las que juegan los niños para que vivieran durante los días 22, 23 y 24 de mayo una odisea videojueguil como dios manda.

De esta forma, durante tres calurosos días pudimos ver suculentas novedades, probar todo tipo de juegos y experimentar lo que se siente al estar completamente rodeado de imágenes y sonidos creados por ordenador.

Y cómo sabemos que lo que realmente os interesa a vosotros son los videojuegos, sin más dilaciones, os vamos a relatar lo que vimos en la ciudad de los ángeles...





SONY

Juegos por doquier

Sony se plantó en la E3 con toda su artillería pesada. Su centro de operaciones (entiéndase *stand*) era enorme, tan sólo los chicos de Electronic Arts consiguieron hacerle un poco de sombra. La compañía creadora de PlayStation presentó multitud de juegos, tanto de producción propia como de *third parties*. Ahí van algunos de los más destacados...

PSone

STUART LITTLE 2

Vuelve el ratón más simpático y parlanchín del cine para que puedas disfrutar de una nueva aventura en tu PSone. *Stuart Little 2* será un juego de acción/aventura en un mundo lleno de plataformas, bonitos escenarios y objetos gigantes (eres un ratón, ¿recuerdas?)

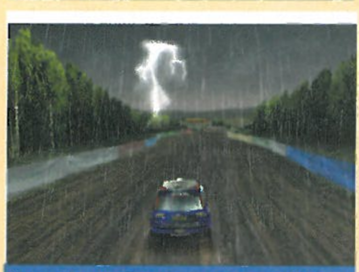


Mira, mira. *Stuart Little 2* promete divertir y emocionar a partes iguales

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Los poseedores de una Psone están de enhorabuena. El aclamado juego de rallies que apareció las pasadas navidades para PS2 aterriza en la pequeña de Sony. Esperemos que explote al máximo las posibilidades de la gris.





Vaya tiempo. Los efectos meteorológicos pueden arruinar tu carrera

PlayStation 2

PRIMAL

Métete en la piel de Jen, una chica moderna y con cara de pocos amigos, o en la piel de Scree, una gárgola noble y valiente para luchar contra hordas de demonios en una aventura que te sorprenderá por sus gráficos y su endiablado argumento. *Primal* puede muy bien convertirse en un título estrella los próximos meses.

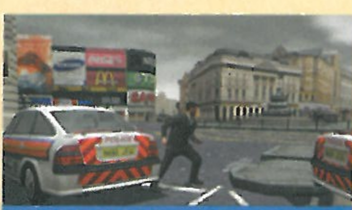


Obra maestra. Este es uno de los muchos bocetos utilizados en la creación de Primal

THE GETAWAY

Por fin pudimos poner nuestras zarpas en una versión jugable del ya famoso (por su largo proceso de creación) *The Getaway*. Presentaba un aspecto inmejorable, pero todavía faltan algunos meses para que podamos disfrutar de la versión final. Tendrán que trabajar mucho los chicos de Team Soho para cumplir con las expectativas que ha levantado este título.





Vamos de viaje. The Getaway puede alardear de disponer de la reproducción más fidedigna y real de la ciudad de Londres

GT CONCEPT

¿Un nuevo *Gran Turismo*? Bueno... Más o menos. Una versión del famoso juego de conducción de Sony en el que además de conducir coches de todas las marcas mundiales, también podremos ponernos al volante de prototipos de esos que sólo se ven en los salones de automóviles. Nuevos circuitos, nuevos coches. O sea, más y mejor.



¿Realidad o ficción? ¿Somos nosotros o este coche parece de verdad de la verdadera?

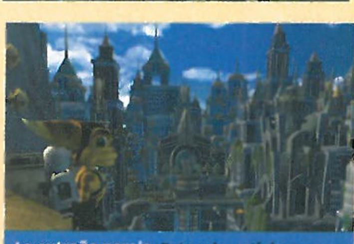
KINGDOM HEARTS

De la alianza entre Disney Interactive y Squaresoft ha nacido *Kingdom Hearts*, una mezcla de JDR y aventura de acción en la que tomarás el papel de Sora, un chico de 14 años que vivirá un viaje sin precedentes por mundos extraños y fantásticos llenos de personajes por conocer y conocidos

RATCHET AND CLANK

El próximo invierno nos llegará la nueva aventura de acción y plataformas (y muchos géneros más) del equipo que nos trajó *Spyro*. En esta incursión en el mundo de la PS2, los chicos de Insomniac han tirado la casa por la ventana y han creado un universo que te dejará boquiabierto. No pierdas de vista este título...





La extraña pareja. Estos dos atípicos héroes están dispuestos a destronar a los mismísimos Jak y Daxter del género plataformero

SOCOM: US NAVY SEALS

Eres un comandante de la fuerza de elite SEAL y tu equipo debe enfrentarse a la amenaza terrorista a lo largo de 12 peligrosas y mortales misiones. Más de 60 armas, estrategia, acción, IA superior y muchas cosas más. Hasta aquí todo normal. Pero ahora empieza lo bueno. Partidas multijugador (online), posibilidad de comunicarse con los otros miembros de tu equipo mediante voz y de recibir mensajes de voz, cuatro países en los que llevar a cabo tus misiones y aún más cosas. *SOCOM* tiene toda la pinta de ser una gran superproducción y el tiempo nos dará la razón. Es un éxito seguro.

¡JUEGO ESTRELLA!

SLY RACCOON

Siempre pasa lo mismo. De en medio de toda una retahíla de secuelas, juegos anunciados a bombo y platillo y grandes superproducciones, sale un título que despierta un interés inusual. Un título que derrocha carisma y que nace dispuesto a convertirse en un juego estrella. Después de pasarnos horas y horas jugando a *Sly Raccoon* (hasta que uno de los programadores nos dijo que no podíamos terminar el juego antes de que saliera al mercado...), podemos afirmar que se trata de una de las creaciones más sorprendentes que vimos en la E3. Los personajes son encantadores (soberbio *cel-shading*), los escenarios preciosos y el argumento cautivador. Tú eres Sly, un mapache que deberá recuperar el libro de los ladrones que ha sido robado y dividido en cinco partes por unos granujas muy malos. Habrá personajes secundarios, enemigos mil, mini-juegos, acción, aventura, plataformas... Y muchas cosas más que ya te contaremos más adelante. Recuerda este nombre: *Sly Raccoon*. Oirás a hablar de él...



Nacido para ser héroe. No, no es Solid Snake, se trata de Sly, un mapache ladrón llamado a convertirse en ídolo de masas

ELECTRONIC ARTS

El anillo único ya llega...

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Después del éxito del último *James Bond* (que alardeaba de un argumento y personajes originales, sin estar basados en ninguna película), EA vuelve a la carga con una nueva aventura del agente secreto más famoso del planeta. Y, al igual que en la incursión anterior, aquí volvemos a tener un argumento que no parte de ninguna película. Esperemos que se mantenga el nivel de calidad del título que le precede y que mejore lo visto hasta ahora en aventuras de espías.



Haz turismo. Como en cualquier título de James Bond que se precie, las localizaciones y los sitios que visitar son uno de los platos fuertes

THE SIMS

Por fin vamos a poder disfrutar de *The Sims*, uno de los títulos más vendidos y aclamados de los últimos años en el mundo de los ordenadores personales, o sea, PCs. Consigue un trabajo, haz nuevos amigos y mejora tu vida profesional y personal. Desbloquea nuevos objetos y casas más grandes. Conoce gente, liga y sobrevive en un vecindario atestado de personajes estrafalarios. Y, por supuesto, también podrás cargar tu partida de *Sims* en casa de algún amigo y tomar parte en los juegos de dos jugadores.

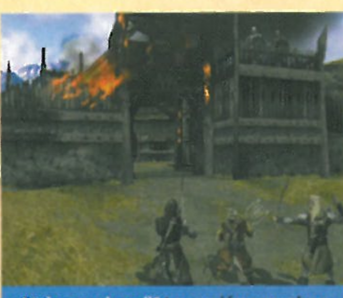


La espera llega a su fin. Por fin podremos echarle el guante a uno de los juegos más famosos del planeta

¡JUEGO ESTRELLA!

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Sí, lo sabemos, las licencias cinematográficas nunca suelen producir buenos juegos. Pero si hay un título dispuesto a cambiar esto de una vez por todas, ese título es la versión de *El Señor de los Anillos* que está llevando a cabo Electronic Arts. En la E3 tuvimos la oportunidad de ver un vídeo del juego y de probar una demo de unos pocos minutos. Pero fueron los minutos más intensos de los tres días que estuvimos allí. El juego hacía gala de una realización técnica impecable. Metidos en la piel de Aragorn, teníamos que librar una batalla en medio de un ejercito de orcos y de paso, ayudar al acorralado Legolas. La demo duraba menos que un suspiro (¿o parecía corta por lo buena que era?), pero si el juego final es tan sólo la mitad de bueno que lo que vimos en Los Ángeles, estamos delante de una joya incasificable.



¿Mejor que la peli? La versión consolera de El Señor de los Anillos promete ser igual de espectacular que el film





ACTIVISION

In extremis...

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Primero fue el *skate* de Tony Hawk, después la bici de Mat Hoffman y, ahora, le ha tocado a la tabla de surf de Kelly Slater, otro deportista, que más que deportista parece un loco que quiere suicidarse, porque hay que ver las acrobacias y piruetas que son capaces de hacer estos chicos. *Kelly Slater's Pro Surfer* luce un agua como nunca se ha visto y, el control es todo lo que cabe esperar de los creadores de la magnífica serie de *Tony Hawk's*



Al agua patos. ¿Será Kelly Slater's para el surf, lo que fue Tony Hawk's para el skate? Apostamos a que sí.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

¿Se puede mejorar la perfección a la que se llegó en *Tony Hawk's 3*? Pues todo parece indicar que sí, por lo menos en el modo carrera que lucirá la cuarta entrega de la mejor serie de *skate* jamás creada. Sólo pudimos ver un nivel del juego, pero ya nos enganchó durante horas.





El vuelo del halcón. No hay ninguna ave tan famosa como Hawk en el mundo consolero.

¡JUEGO ESTRELLA!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Otro *shooter*, pero no uno cualquiera. Se trata ni mas ni menos que del regreso de un súper clásico de los PCs, se trata del origen de todos los *Quake*, *Doom*, *Unreal* y demás locuras en primera persona. La cosa pinta bien y esperamos que llegue muy pronto...

Hablando de clásicos. Return to Castle Wolfenstein nos trae muchos recuerdos de un viejo juego para PC llamado Wolfenstein 3D



UBI SOFT

Tigres, dragones y cómics...

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Otra película que tendrá versión consolera. Otra licencia que estará en el punto de mira de muchos, puesto que el film de Ang Lee fue un gran éxito de crítica (se llevó el Oscar a la mejor película extranjera) y de público.

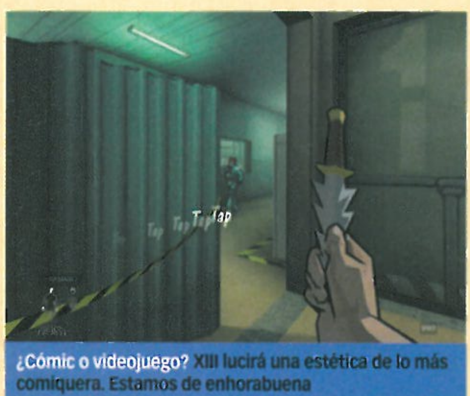


Siente el dragón. Esperemos que consigan transmitir con el juego toda la magia que desprendía la película

XIII

Basado en un famoso cómic belga, este *shooter* intentará aportar algunas novedades interesantes al género. En primer lugar, incluirá algunas de las características exclusivas del cómic como las onomatopeyas. Como no podía ser de otra manera, el juego en cuestión estará realizado con la ya famosa técnica *cel-shading* e incluirá multitud de escenarios y personajes. Lo que vimos tenía muy buena pinta y esperamos que el juego final cumpla con las expectativas.





¿Cómic o videojuego? XIII lucirá una estética de lo más comiquera. Estamos de enhorabuena

EIDOS

Vuelve Lara Croft...

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Por fin pudimos probar una versión jugable de la primera incursión en el mundo de PS2 de Lara Croft. Los gráficos eran estupendos, la atmósfera inquietante y Lara... Lara tenía mejor aspecto que nunca. El poder de PS2 va a permitir que el mundo de Tomb Raider y, en especial su protagonista, tengan una pintan de las que quitan hipo. Nuevos movimientos, nuevas armas, nuevas técnicas... Todo será nuevo.

El regreso más esperado. Lara está preparada para volver y apoderarse de la PS2 como ya hizo con PSone

TIMESPLITTERS 2

Mmm... A ver, una vez más vamos a tener viajes en el tiempo, malos malísimos y personajes con muy malas pulgas vaciando cargadores de metralletas en cualquier bicho que se mueva. Aunque eso sí, todo metido en un envoltorio de lo más bonito.

Acción sin límite. Timesplitters 2 promete toda la diversión de la primera parte y mucho más...

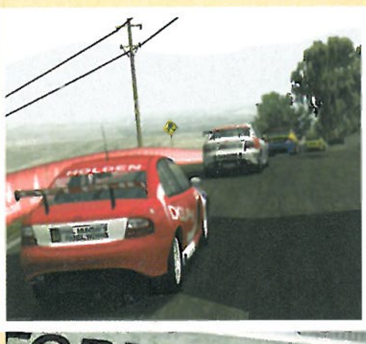


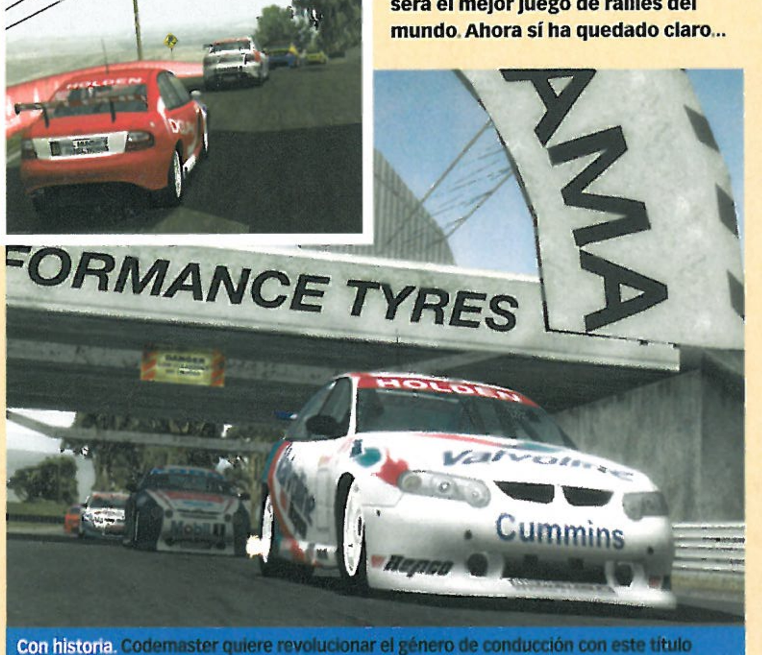
CODEMASTERS

A todo gas con Colin

PRO RACE DRIVER

El género de conducción está, al igual que muchos otros géneros, cada vez más saturado. Los chicos de Codemasters se han percatado de ello y se han sacado de la manga *Pro Race Driver*, un título que mezcla carreras de coches a grandes velocidades con un argumento de película.





Con historia. Codemaster quiere revolucionar el género de conducción con este título

¡JUEGO ESTRELLA!

COLIN MCRAE RALLY 3

Vuelve el rey absoluto de los rallies en el mundo consolero. Hasta la fecha de hoy, ningún juego ha conseguido superar la emoción que conlleva participar en una competición de estas características y que nos proporcionó la serie de Codemasters. Sólo *Colin McRae 2* consiguió superar al primer *Colin*. Y sólo *Colin 3* podrá superar a *Colin 2*... Uy, vaya galimatías. Nos explicamos: Sólo *Colin 4* será mejor que *Colin 3*. ¿Más claro ahora? ¿No? *Colin McRae 3* será el mejor juego de rallies del mundo. Ahora sí ha quedado claro...



Vuelve el rey. Colin está calentando motores para septiembre, cuando por fin se lanzará la versión de esta gran serie para PS2



TAKE-TWO INTERACTIVE

La continuación de un mito

GRAND THEFT AUTO III: VICE CITY

No pudimos ver nada de nada de la continuación del premiado *GTA III*, aunque hubiésemos matado por echarle el guante a una versión jugable. Tenemos que conformarnos en saber que el mito creado por este juego tendrá continuidad. ¿Será tan bueno como el anterior?Seguro...

¡JUEGO ESTRELLA!

CONFLICT DESERT STORM

Los juegos de guerra están de moda y eso que Steven Spielberg no ha hecho ninguna otra película bélica desde *Salvar al Soldado Ryan*. *Conflict Desert Storm* está ambientado en la guerra del golfo que tuvo lugar a principios de los 90 en Kuwait. Y no vamos a contarte nada más, puesto que estamos preparando un reportaje especial para el siguiente número para el cual viajamos en exclusiva hasta Las Vegas...



¡Qué calor! El desierto no es sitio para cobardes. Prepárate para sudar de lo lindo con Conflict Desert Storm

EMPIRE EXTREME

Apostando fuerte

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2002

Algunas compañías, al igual que nosotros, no se olvidan de los buenos ratos que nos ha hecho pasar la pequeña PSone y siguen sacando juegos para esta consola. Como bien indica el título, se trata de un juego de cricket, uno de los deportes más famosos de Inglaterra. ¿Qué no sabes cómo se juega? Tranquilo, ya te enterarás...



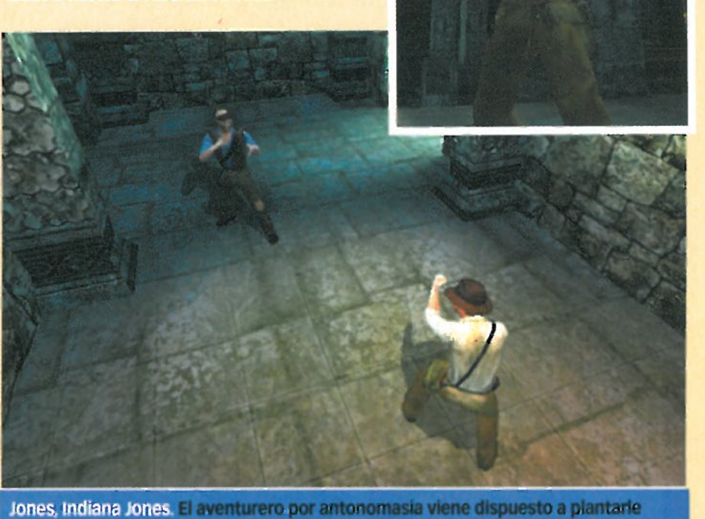
¿Cricket? ¿Cricket... Cricket? Tranquilo, si no sabes jugar con este título aprenderás.

LUCASARTS

Na na na na, na na naaaa...

INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB

El aventurero más famoso del cine y del mundo entero aterriza en PS2 con una aventura que promete de todo y más. Habrá malos, sitios por explorar, misterios, compañeros y, por supuesto, un sombrero y un látigo. Se nos hace la boca agua pensando que por fin tendremos a Indiana en nuestras casas... Aunque a la directora le gustaría más tener a Harrison Ford en su casa...



Jones, Indiana Jones. El aventurero por antonomasia viene dispuesto a plantarle cara a la señorita Lara

WANADOO

Aterrorizando al personal

INQUISITION

Con un diseño artístico a la europea y de calidad, *Inquisition* mezclará de manera soberbia aventura, sigilo y acción con un argumento sorprendente. Adéntrate por las calles del viejo continente para descubrir uno de los mayores secretos de la historia de la humanidad.

¡JUEGO ESTRELLA!

PROJECT ZERO

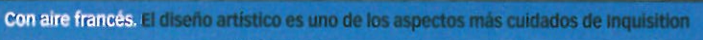
¿Miedo? No sabrás lo que es el miedo de verdad hasta que tengas metido en tu PS2 el juego *Project Zero*. Vimos una versión jugable en un cuarto oscuro y sólo aguantamos cinco minutos, puesto que salimos por patas al ser demasiado cobardes para aguantar tantos sustos. El argumento: una chica se adentra en una casa encantada con una cámara fotográfica cómo arma...



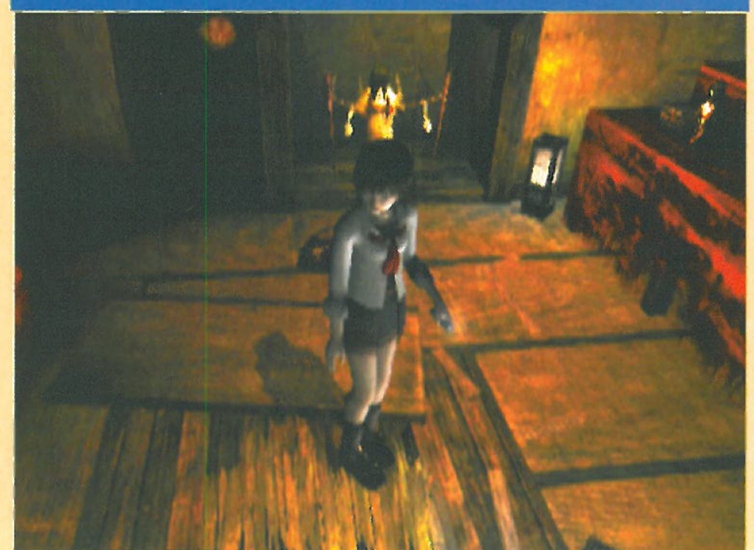


La prota. Esta chica está dispuesta a cazar algunos espíritus con sólo una cámara fotográfica. ¿Vas a ayudarla?





Con aire francés. El diseño artístico es uno de los aspectos más cuidados de Inquisition



CAPCOM

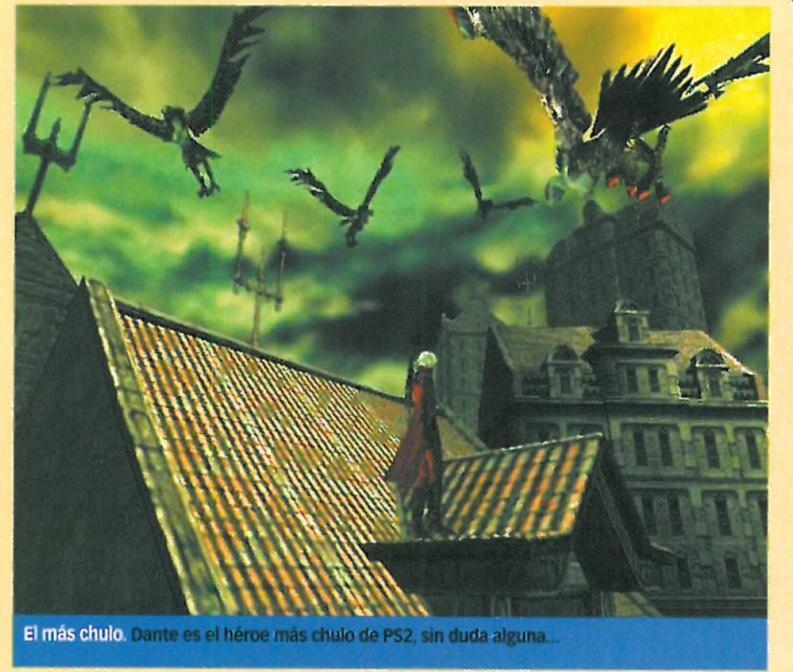
El no va más...

DEVIL MAY CRY 2

Fue uno de los vídeos más celebrados y vitoreados. En realidad, fue el vídeo más celebrado de toda la feria. Cada hora, los chicos de Capcom nos alegraban la vista con un minuto de imágenes de su nueva joya, *Devil May Cry 2*. Las multitudes se agolpaban delante de la pantalla gigante que habían instalado en su stand y, cada vez que aparecía Dante, todos aplaudían. Sin ningún temor a equivocarnos, *Devil 2* será una auténtica bomba.







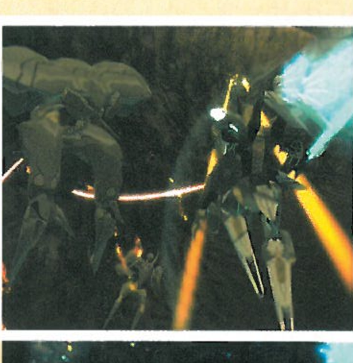
El más chulo. Dante es el héroe más chulo de PS2, sin duda alguna...

KONAMI

Solid, Silent, Zoe... ¿quién da más?

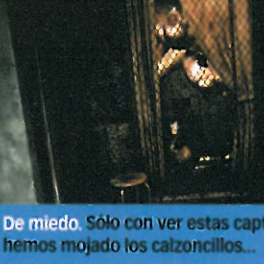
ZONE OF THE ENDERS. 2ND COMING

Más robots gigantes, más argumentos y más acción sin límite. Aunque esta vez y, siguiendo la moda que impera últimamente en el aspecto gráfico de los juegos, *ZOE* estará realizado con la cada vez más famoso técnica *cel shading*. Veremos el resultado...



SILENT HILL 3

Poco más de un corto vídeo pudimos ver de este título, aunque su aspecto ya se perfilaba como otra obra maestra de Konami (como casi todo lo que hacen). Sustos de muerte, historias retorcidas, personajes aún más retorcidos y noches y noches sin dormir por culpa de un videojuego... Nos negamos a jugar solos.

De miedo. Sólo con ver estas capturas ya hemos mojado los calzoncillos...

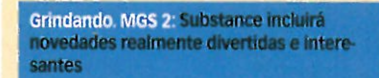


Dibujos animados. El cambio de estética de ZOE nos parece todo un acierto

¡JUEGO ESTRELLA!

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

No pudimos jugar con él, pero vimos un vídeo que nos dejó boquiabiertos. ¿Quién en su sano juicio no se quedaría boquiabierto al ver a Solid Snake con una tabla de *skate*? Lo que no nos quedó demasiado claro es si se trata de un título nuevo, de una versión mejorada, de una versión con muchas y suculentas novedades... Pero la verdad es que nos da igual. Se trata de *Metal Gear Solid*, ¡por dios! Sobran las palabras.



Grindando. MGS 2: Substance incluirá novedades realmente divertidas e interesantes





TRAZOS TE BECA

CUÁNDO VERANO **QUIÉN** TRAZOS **DÓNDE** TEL 91 541 51 51

TRAZOS Un número limitado de becas para sus cursos intensivos de verano



Trazos, el primer centro con equipamiento Silicon Graphics, ofrece actualmente el mayor número de cursos orientados tanto a cine como a televisión. Muy probablemente, ahora te preguntarás ¿y a mí, qué? Pues si haces un poco de memoria, allá por el número 62 (y también en el 63) te ofrecimos un reportaje sobre el mundo laboral del videojuego. ¿Recuerdas? Qué hay que estudiar para ser desarrollador, qué hacer si quieres doblar videojuegos... Un montón de opciones para los que quieran trabajar en el mundo poligonal. Bien, pues entre su amplia oferta, Trazos tiene a tu disposición un curso de generación de imagen 3D muy práctico que utiliza los programas Maya, Softimage XSI, 3Dstudiomax con carácter Studio y Combustion. Aprenderás en grupos reducidos (no más de ocho alumnos por aula) y con una máquina por cada alumno... y vaya máquina, un Dual Pentium Xeon a 2 GHz con 1G de RAM y tarjeta gráfica Wildcat 3.

Con motivo de su 10º aniversario, Trazos quiere facilitar a los jóvenes amantes de los videojuegos y el diseño en 3D la posibilidad de participar en sus cursos masters e intensivos de verano, la opción ideal para aquellos que, por falta de tiempo durante el año, no pueden participar en estos cursos.

El plazo de suscripción está abierto, si quieres más información, contacta con el Servicio de Orientación al Alumno llamando al teléfono 91 541 51 51 o enviando un correo electrónico a formacion@trazos.net .



REAL COMO LA VIDA MISMA

CUÁNDO OCTUBRE **QUIÉN** KONAMI **DÓNDE** WWW.KONAMITYO.COM

KONAMI Reinventa el fútbol con la sexta entrega de *Winning Eleven 6*

¿No te lo crees? *Winning Eleven 6*, el último capítulo en la exitosa saga de KCET, está dejando nuestras maltrechas mandíbulas desencajadas. Nuestros «espías» lo han traido de Japón y llevamos un par de meses jugando con él y aún estamos alucinados con la cantidad de novedades que trae. ¡Es asombroso lo mucho que mejora a *WE5 Final Evolution*! A la edición europea de este último (el *PES* PAL de PS2, vaya galimatías) nadie le hace ya una triste carantoña en la redacción, por mucho que «el sol siga cayendo a plomo» y a los partidos les falten «no digo ya pases buenos, sino decentes»...

Para empezar, se han retocado todos los aspectos del juego. Y queremos decir TODOS, desde el modo de entrenamiento (donde tienes un montón de retos para elegir, incluyendo «rondos» y conducción del balón) hasta la completísima Liga Master, a la que se han añadido unos cuantos equipos y una tercera división que se toma como punto de partida. Konami no se ha conformado con hacer el modo estrella del juego aún más grande, sino que ha incluido también opciones de fichajes, cláusulas, ofertas y lesiones que aumentan su adicción hasta el punto de resultar peligroso para la salud mental de muchos (nosotros los primeros). Además han incorporado un completísimo editor de uniformes, algo que se venía echando en falta al no contar con licencia para reproducir las camisetas oficiales desde un principio. No se pueden hacer «al pixel», pero al menos dan el pego y resulta un añadido de lo más interesante.

Lo mejor, como siempre, llega a la hora de poner el balón en movimiento. Controles de espuela, agarrones, pases forzados... Los jugadores pelean más que nunca por el balón y tienen montones de animaciones nuevas (se acabó el quedarse atontados cuando pierden la pelota). Y las palomitas de los porteros también son canela fina, ya verás. En general el juego es más rápido y fluido que antes, pero en contraste apenas tienes tiempo para pensar dónde enviar la pelota. En *PES* también se te echaban encima, sí, pero en *WE6*... ¡es algo asfixiante! Y, a pesar de eso, se las arregla sin complicaciones para representar unos partidos que fluyen como la seda. Soñábamos con algo así desde hace años.


TAN-TAN-TRAN, TAN-TAN-TRAN, TAN-TAN-TRAN, TAN-TAN-TRAN.. ¡Weee, will, weee, will, ROCK YOU!

Ignoramos las mejoras que tiene pensado añadir KCET a esta maravilla para su desembarco en tierras europeas, previsto para el mes de octubre disfraz ado de *Pro Evolution Soccer 2*. De hecho, ignoramos si es posible añadirle alguna mejora... Todo lo que hemos visto hasta ahora nos ha parecido perfecto. Nos conformaríamos con que no tocaran nada y lo trajeran tal y como está desde el país del sol naciente, donde lleva vendidos cerca de un millón de copias y triplica el volumen de ventas del segundo clasificado. ¿Sabías que durante la intro suena el *We Will Rock You* de Queen? ¡Con lo amarrados que son en Konami para estas cosas! Si seguirá sonando o no en la versión PAL, es algo que descubriremos muy pronto...











Un maravilloso mundo de color. No sólo puedes cambiar el color, sino también escoger el diseño de la camiseta de entre unos cuantos patrones predeterminados. Fíjate cómo mola este Barça...



Acelere, joven. El modo de entrenamiento es ahora mucho más completo. ¡Cuidado con los conos, hombre! ¿Cómo demonios hizo para aprobar el teórico a la primera?



Free style para tu MÓVIL al 906 292 372

MAS BARATO POR SÓLO 0.90€ YA TIENES TU LOGO O TU MELODIA

o por SMS al 7888

Si quieres un logo, envía el mensaje **LOGI NOKIA** y la referencia del logo.
Si quieres una melodia, envía el mensaje **TOP NOKIA** y la referencia de la melodia.

MELODIAS

ULTIMAS NOVADES

41184	Sin miedo a nada
41180	Atrévete
41181	Europe's living a celebration
32286	One day in your life
39688	Torero
40972	Ellas
41185	Vuelve el amor
38766	Vas a volverme loca
32253	A new day has come
12025	Moi... Lolita
38763	Qué Barbaridad
38768	Nadie como tu
38672	Lady Blue
39684	The hindu times
30557	Perdono
38737	Forever not yours
38683	Soak up the sun
39689	Las chicas de las canciones
31662	Freeek
31636	Everywhere
41183	Por qué
08102	Baila
40141	Believe in me
29135	Don't let me get me
19862	I believe

EL TOP

11060	Rocky
23252	Mi musica es tu voz
25012	Fiesta Pagana
10055	Magnum
25051	Dile que la quiero
11047	Pretty woman
11045	Pulp Fiction
11046	Belsunce Breakdown
08076	Top gun
10432	Family affair
08102	Baila
11017	Indiana Jones
12025	Lolita
14200	Azul
23046	Daddy DJ
15040	Simpsons
15409	Because I got high
25018	Y yo sigo aqui
20012	The Next Episode
20062	Snoop Dogg
10836	Somos levandad
25049	No rompas mi corazon
10056	Starsky & Hutch
10088	Mission Impossible
11015	The Godfather

TOP ROCK

38790	Around the world
11811	Beautiful people
22072	Between angels and insects
18822	Bohemian rhapsody
22047	Born In The USA
11097	Grease
11781	Cocaine
22081	Come as you are
22159	Hotel California
22034	I love rock and roll
01695	I shot the sheriff
22049	Imagine
13428	It's my life
22164	Light my fire
25013	Mala vida
39214	New-York avec toi
22147	Smells like teen spirit
25176	Stillness of heart
22110	Sunday bloody sunday
22151	The wall
19121	Thunderstruck
14487	Truly madly deeply
22177	With & without
11032	You Can Leave Your Hat On
22004	You Gave Love A Bad Name

TOP CINE

29310	Adam's family
11075	Arizona dream
11057	Bagdad Café
11082	Bodyguard
11160	Fame
11058	Living in America - Rocky
13800	Mars attacks
20004	Men In Black
12645	Midnight Express
31093	Naranja Mecanica
29323	Pink panther
11373	Psychose
11045	Pulp Fiction
11184	Pure shores
31642	Robin Wood prince of the thieves
13557	Satellite (Tomb Raider)
11362	Scream
11374	Shining
31645	Stayin' alive
10078	Zorro
10029	Hitchcock
11041	Star Wars
11095	Ghostbusters
11136	Trainspotting
10001	Batman

BIG LOGOS
















29008	29013	29020	29021	29023	29107	29119	29177
29200	30137	30152	30231	30233	30242	30246	42441
30297	30301	30304	42430	42281	30334	30350	30351
30458	30786	30898	30901	30910	30928	31557	31631
32048	32232	32323	32835	32836	32911	32953	00191
39201	39484	39664	39951	40179	40314	40533	51678
51680	51691	51752	53150	57092	57094	57100	71114
71117	71121	71123	71182	71190	73078	73124	74015

LOGOS CLASSIC

20245	19975	19977	10365	22702	51006	19979
20242	19971	51001	09382	51101	60027	59085
70014	51773	22776	51104	17359	19968	61001
71025	51054	71058	59043	10612	10274	20080
51026	18724	59014	20246	11549	10589	19963
10665	71008	71017	51036	10217	21663	10555
10296	22719	51028	22731	10695	20252	51056
10470	10549	10282	10679	59039	99005	10929
71006	10617	51012	20243	51015	57022	71001
15333	23830	73154	83606	10233	11570	59228
10934	15224	17360	88004	09864	14259	17349
29102	29189	71002	71022	10267	11552	20072



DALE CAÑA A TU CONTESTADOR AL 906 292 688

19868	El manitas
19869	Helicóptero
20508	El cura
20509	El paleto
20510	El azafato marica
20511	Dolor de cabeza
20512	El acatarrado
20513	El militarote
20514	En el water
20515	El sordo
20516	El amante de Los gatos
20517	El policía
20518	El pelotón de ejecución
20519	El salto des puente
20520	El príncipe
20521	El jinete snob
20522	La pocilga
20523	Fórmula 1

Si quieres ganar el nuevo MINI COOPER, envía el mensaje CASINO MINI por SMS al 7123.



Si quiers ganar el NOKIA 8310, envía el mensaje CASINO NOKIA por SMS al 7123.

Si quieres ganar la Playstation 2,envía el mensaje CASINO PLAY2 por SMS al 7123.



Si quieres ganar la XBOX, envía el mensaje CASINO XBOX por SMS al 7123.

0.90 € +IVA/SMS. Válido para todos los móviles y todos los operadores.



EL CÓMIC EN LOS VIDEOJUEGOS

Viñetas y polígonos, o viceversa

Desde el 21 de Junio está disponible uno de los juegos que más expectativas ha generado este año: *Spider-Man*. El inminente estreno de la película ha contribuido a generar, si cabe, más expectación todavía en torno a la figura del hombre araña, un personaje nacido de los lápices de Jack Kirby y Stan Lee (dibujante y guionista, por este orden). Spider-Man no es el primer personaje de cómic que se viste de polígonos. En este reportaje analizamos para ti la relación entre videojuegos y cómics, por si te animas a dejar la consola un rato y te apetece leer un poco...









En la redacción de *PSMag* somos muchos los aficionados al *noveno arte* y, al revisar nuestro archivo de juegos, vimos que una larga lista de ellos adaptan series de súper héroes que han llenado páginas y páginas de tebeos. *X-Men Mutant Academy*, *Men in Black*, *Dragon Ball*, *Batman* o *Victorious Boxers* son algunos ejemplos. Parece que los videojuegos –como el cine– han encontrado en los cómics una fuente inagotable de inspiración, pero, desgraciadamente, muy menudo la fama se la llevan los polígonos y el original queda olvidado, hasta el punto que algunos *sacrílegos* incluso creen que un personaje de cómic debe su existencia a un videojuego o a una película... como apostaríamos que pasa con *Blade*.

Aprovechando que el Salón del Cómic de Barcelona celebraba a principios de mayo su 20ª edición, y con el lanzamiento de *Spider-Man* en mente, *PSMag* decidió elaborar el reportaje que ahora estás leyendo. Un recorrido por los cómics y su relación con los videojuegos, entrevistas a autores de calibre internacional y un breve resumen de su historia, que algo de *culturilla* nunca va mal... no todo va a ser jugar a la Play, hombre.


¿Os suena esta cara? Es Xavi, de Mercajocs, aparecía en nuestra revista hace algunos meses y olvidamos añadir su página web, que es: www.mercajocs.com

LOS PRINCIPIOS

Los cómics son tan antiguos como el cine. Los primeros datan de principios del siglo XX, aunque sus orígenes todavía son motivo de controversia, aunque hay quien los sitúa en las pinturas rupestres prehistóricas o en los jeroglíficos egipcios: narraciones visuales de imágenes yuxtapuestas. De todos modos, podemos decir que el cómic nació en Europa y Estados Unidos a la vez, pero que fue en este último país donde su desarrollo avanzó con mayor rapidez, al contar con los grandes periódicos de la época como poderosos medios de difusión. El primer cómic aparecido como tal es *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcalt, que vio la luz en 1896 en las páginas del periódico estadounidense *Journal*.

En Europa, la popularización del cómic también estuvo asociada al público infantil/juvenil. Bélgica, Francia e Italia fueron los países precursores, mientras que en España, la revista *TBO* (1917) fue la pionera de este arte y dio origen a la palabra con la que se denominarían los cómics en la madre patria: tebeos.

Durante las primeras décadas de su existencia los cómics eran esencialmente humorísticos –de aquí que los llamen 'cómics'– y los argumentos casi siempre trataban sobre niños o animales.

LOS SUPERHÉROES

Durante los años 30, los cómics pasaron a relatar aventuras. Tres eran los géneros predominantes: ciencia ficción (*Flash Gordon*, de Alex Raymond), historias de detectives (*Dick Tracy*, de Elliot Gould) y aventuras en la jungla, como la adaptación de *Tarzán* que hizo Harold Foster. Fue por esta época que apareció el primer héroe enmascarado, The Phantom, con guión de Lee Falk y lápices de Ray Moore, pero no tenía superpoderes. El primer superhéroe nace en 1938, es obra de Siegel y Shuster y no es otro que Superman. Con él, se inaugura la llamada Edad de Oro del cómic y a partir de entonces, infinitud de superseres poblarán viñetas y portadas. Pocos sobrevivirán hasta nuestros días (Batman y el Capitán Marvel, por ejemplo). La editorial que se dedicaría principalmente a esto sería National Periodical (DC Comics), y más tarde se sumaría Timely Comics (rebautizada después como Marvel Comics).

Con la segunda guerra mundial los superhéroes se convirtieron en armas ideológicas, dedicadas al sustento de la moral colectiva, tanto de soldados como de civiles. El icono de la época bélica es El Capitán America, que en la primera de sus portadas se enfrentaba al mismísimo Hitler. La edad de oro se extendería hasta finales de los 40, cuando los superhéroes dejaron paso a historias de amor y terror.

loa años 50 fueron difíciles para los cómics (ver recuadro *Dr Frederic Wertham, el supervillano*) y durante los años 60, la editorial Marvel Comics creó un nuevo universo de superhéroes, por obra y gracia de Stan Lee y Jack Kirby. Empezaba la Edad de Plata. Lo sorprendente es que, estos «nuevos»



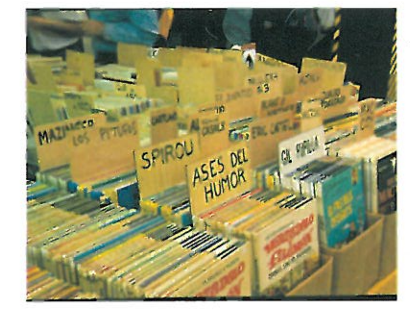
superhéroes tenían, en contraste con sus superpoderes, algún tipo de defecto o debilidad. Los Cuatro Fantásticos, El increíble Hulk, Thor, Estela Plateada, la Patrulla X (o X-Men), el Hombre de Hierro o el Doctor Extraño, son personajes de este «nuevo universo». Marvel apostaba por personajes con conflictos personales equiparables a los de cualquier adolescente.

CREANDO UN UNIVERSO

En 1979 nacería la primera editorial independiente, Eclipse Comics, y en los años siguientes aparecerían Dark Horse, Image, y First, entre otras.

Todas las editoriales tienen su propio universo de superhéroes. DC vió que tenía muchas series de superhéroes y decidieron crear un universo común donde reunirlos a todos. Con esto, DC eliminó a algunos de sus superhéroes, alteró algún argumento, y algunos autores se vieron obligados a reescribir las historias de sus superhéroes, algo que provocó confusión –y algunas decepciones– entre los lectores.

En 1986 aparece un nuevo estilo de superhéroes, mucho más realistas, como *El Regreso del Señor de la Noche*, escrito y dibujado por Frank Miller y protagonizado por un Bruce Wayne cincuentón que vuelve a vestirse de Batman. Tanto historia como argumento se alejan del público infantil/juvenil, así cómo de todo lo que hasta la fecha se había escrito y dibujado sobre los superhéroes. Otro referente para la renovación de los superhéroes es la serie *The Watchmen*, escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, cuyos protagonistas eran gente normal y



corriente que tenía superpoderes y, por ello, vivían angustiados.

En 1992 Superman falleció... por un tiempo. Murió asesinado por un supervillano llamado Doomsday en el número 75 y concentró la atención de los medios de comunicación de todo el mundo. Siete números después, resucitó.

1996 fue el año en que Marvel y DC Comics hicieron un *crossover* (un cruce de personajes de editoriales distintas) por el cual, sus respectivos superhéroes se enfrentaban para ver quién sería el vencedor. Algunas victorias se decidieron por voto popular, mientras que otras las decidían entre ambas compañias. Durante este breve periodod e tiempo, Marvel y DC dieron a luz historias de un solo número con extrañas mezclas de personajes, como Spider-Boy (Superboy y Spider-Man combinados) o Super Soldier (una mezcla de Superman y Capitán America).

Y llegados al final de esta parte, y viendo que todos los artistas citados son americanos, destacaremos que hay más de un español dibujando superhéroes para DC Comics y Marvel. Entre las filas de dibujantes de los primeros están Javier Pulido y Marcos Martín, por ejemplo, y en la Marvel, el dibujante de los X-Men no es otro que un gaditano llamado Carlos Pacheco. Otro integrante de este elenco de dibujantes españoles es Salvador Larroca, que hasta hace poco se encargaba de Los 4 Fantásticos.

DR. FREDRIC WERTHAM, EL SUPERVILLANO

Durante los años 50, los cómics fueron objeto de una implacable persecución. Su popularidad había captado la atención de los medios, y no siempre para bien. Frederic Wertham, un reputado psiquiatra, fue quién arrojó la primera piedra en una entrevista concedida a *Collier's Magazine*. Semanas después, participó en un simposio titulado *La Psicopatología de los Cómics* y se abrió la veda. Más voces clamaron al cielo contra los «pérfidos» contenidos que «embrutecían» las impolutas mentes de sus retoños. Hasta se organizaron quemas públicas de cómics (la revista *Time* publicó las imágenes de una de ellas, ocurrida en Binghamton, Nueva York). Wertham se había enfrascado en un minucioso escrutinio de todo lo que aparecía en las viñetas americanas y de cómo afectaba a los lectores más jóvenes. Un estudio que acabó en libro: *La seducción del inocente*, publicado en 1954, y cuyos efectos fueron de lo más devastador. En el libro, Wertham intentaba probar que los cómics eran perniciosos para los jóvenes basándose en argumentos tendenciosos.

Como respuesta a tanto ataque, los editores crean el CCA (Comics Code Authority), un órgano de autocensura que dará el visto bueno a todos los tebeos que salgan a la venta, y que acabará con la mayoría de títulos de terror, publicaciones éstas, que, en realidad, leían en su mayoría gente adulta; aunque Wertham prefiriera ignorarlo. Según el código, el bien tenía que vencer siempre; la palabra «crimen» no podia aparecer en portada (y cuanto menos apareciera, mejor); jueces, policías y demás estamentos de la autoridad pública tenían que ser respetados en todo momento... etc

Inevitablemente, la figura del señor Wertham y su actitud nos hace pensar en cómo hoy se trata a algunos videojuegos, en como algunos medios no escatiman esfuerzos por «demonizar» según les convenga al software de entretenimiento y decir que es el causante de todos los males de la juventud... seguro que hasta creen que hay algún videojuego del botellón.

SUPERHÉROES CASEROS



Ilustración: Toni Font

¿QUÉ TIENEN EN COMÚN LOS CÓMICS Y LOS VIDEOJUEGOS?
MARV WOLFMAN Y KEVIN O'NEILL 20º SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA





Kevin O'Neill es un artista británico que se dio a conocer por su contribución en *Judge Dredd* y por su personaje Nemesis, creado para la revista de cómics británica *2000 AD*. El reconocimiento mundial lo obtuvo con *Metalzoic* i –sobre todo– con *Marshall Law*, donde trabajó con Pat Mills. En la actualidad ilustra la serie *The League of Extraordinary Gentlemen*, con guión de Alan Moore.



El Salón del Cómic de Barcelona nos brindó la oportunidad de entrevistar a dos autores de prestigio internacional: el guionista norteamericano Marv Wolfman y el dibujante británico Kevin O'Neill. Primero teníamos cita con O'Neill, pero un breve retraso nos llevó a entrevistarles juntos, y creednos, fue de lo más interesante. Asistimos a una tertulia de lujo con dos profesionales del cómic que, además, representan dos maneras distintas de entender los superhéroes.

PSMag: ¿Sois aficionados a los videojuegos?

Kevin: No soy jugador, pero he dibujado personajes que se han adapatado o que van a ser adaptados al mundo de los videojuegos Quizá los chicos los encuentran algo más emocionantes que los cómics. Utilizan una gramática diferente, están basados en la acción directa, tienen mucho movimiento...

Marv: Yo juego, pero en el ordenador. Prefiero los juegos cortos, que puedes jugar un rato y dejarlo y volver después, porque no tengo tiempo para concentrarme en un juego largo. Ofrecen el tipo de material que ofrecen los cómics, pero bajo el control del usuario, que rige los movimientos, la velocidad, y eso es lo que les gusta.



PSMag: ¿Qué tienen en común cómics y videojuegos?

Kevin: Gráficamente, tienen algo en común. Son visualmente atractivos, los personajes son muy llamativos, pero la gramática de la historia es distinta; los videojuegos utilizan un lenguaje cinematográfico, la estructura del tiempo también es distinta.

Marv: Yo diría que en un videojuego no hay una narración real. Consta de una serie de acciones que progresan hacia una conclusion, pero no son lineales. Al contar una historia por escrito, tanto si es en una novela o en un cómic –o incluso en una película– tienes que ser lineal. Necesitas un principio, un nudo y un desenlace. Hay un ritmo. Los videojuegos funcionan de otra manera. Si hablamos de títulos de aventuras, se trata de una mera exploración, no hay narración. No la hay en ninguno de los Tomb Raider, sólo intentas sobrevivir para llegar al final. Creo que la única similitud es a nivel de personajes, que, a menudo, tienden a ser muy «de cómic».

PSMag: Es obvio que el cine ha «tomado prestados» elementos del cómic, ¿qué se han llevado los videojuegos del cómic?

Kevin: ¡Lectores! [risas]. Los videojuegos son más atractivos a ojos de muchos chavales. Básicamente, lo que han tomado prestado los videojuegos del cómic son personajes. Los videojuegos les hacen más populares, aunque la mayoría de los jóvenes se compren un videojuego antes que un cómic. Probablemente ahora mucha gente sabrá más sobre Spider-Man.

Marv: Creo la película va a atraer a más gente hacia los cómics de Spider-Man que el videojuego, porque la película cuenta una historia, y un cómic también, pero no un videojuego. Los que quieran acción, jugarán al videojuego. Tiene que se rmuy emocionante para ellos controlar un personaje como Spider-Man. Es lo bueno de los videojuegos, que uno deja de ser un observador pasivo y se convierte en parte del juego.

PSMag: Algunos videojuegos, como *MGS* o *Ico*, ofrecen un argumento, ¿creéis que podríais serviros de un videojuego para contar la misma historia que contaríais en un cómic?

Marv: Puede que sí, aunque la tecnología necesaria todavía no está ahí. No creo que un *shooter* en primera persona pueda adaptarse a algo así. Lo veo algo más claro con un juego como *Mist*. En un videojuego se centra en los objetivos a alcanzar, no en una narración. Sí que hay un argumento, pero carecen de narrativa. Un argumento te da la sensación de que la aventura avanza, pero la historia es lo que consigue que te sientas cerca de los personajes y los videojuegos no están hechos para esto, lo que no quiere decir que algún día no lo estén.

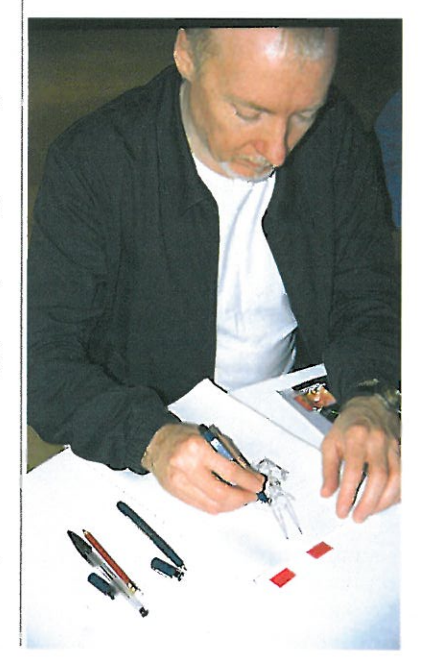
Kevin: Hay cómics que se han creado a partir de videojuegos. *Tomb* Raider funcionó muy bien, aunque claro, no e suna idea tan original, es como Indiana Jones, pero con un personaje femenino..

PSMag: A vuestro modo de ver, ¿cuáles son las características esenciales de un superhéroe?

Marv: Lo esencial es que quiera hacer el bien. Eso no significa que la persona sea siempre buena o que siempre actúe correctamente, pero el instinto último es siempre positivo.

Puede que el mejor ejemplo de esto sea un ejemplar de Spider-Man, de hace tiempo ya, en el que intenta salvar a su tía que sufre un infarto y necesita su medicación. Spider-Man se enfrenta a Dr. Octopus, quien le arroja un montón de máquinas y nuestro héroe se pasa ocho páginas intantando levantarse... Tiene que levantarse y nada le va a impedir cumplir su objetivo, que es salvar a su tía. Un superhéroe nunca deja de perseguir su objetivo, por muchos obstáculos que se intepongan en su camino.

Kev: Yo lo veo desde una perspectiva algo distinta. Hace un tiempo, trabajé en un personaje de *Marshal Law*. Pat Mills era el guionista y nunca había trabajado con superhéroes. Nunca había visto uno, no había crecido con ellos. Así que, echando un vistazo a algunos, muy representativos de los principales personajes americanos nos llamó la atención que tuvieran esos nombres... llamarse «Linterna Verde», por ejemplo. Si no sabes nada del tema, parece un nombre muy ridículo. Usan magia que no es magia, sino «ciencia»... así que destilamos todo eso y el resultado era un hombre que se ponía un traje llamativo y asustaba a la gente. No es heroico, pero como imagen es total: atravesar paredes a puñetazos, saltar de edificio a edificio, que era súper veloz... Son fantasías de niños, no de adultos. Creo que aquí también hay una diferencia cultural, la cultura británica y la americana son distintas. Nosotros somos más cínicos con estos súper personajes que tienen tantos megapoderes ultradestructivos.



SUPERHÉROES CASEROS

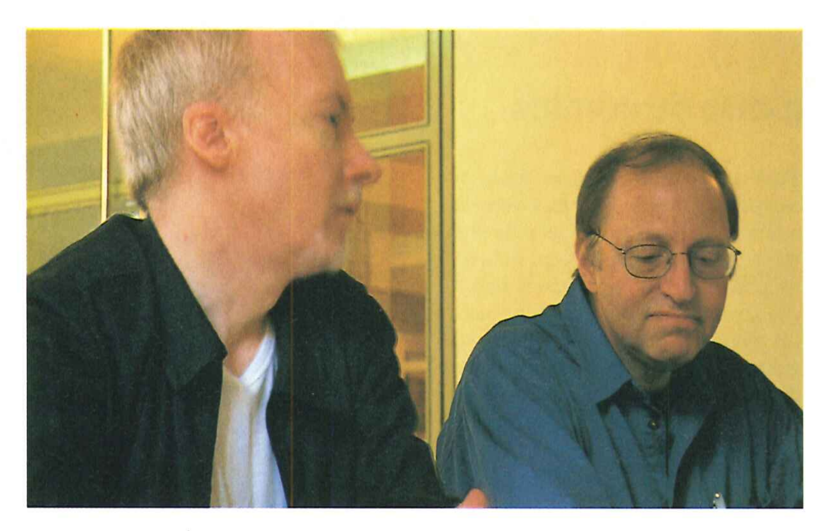


Ilustración: Muntsa Vicente



Ilustración: Albert Santanach





Marv: Las imágenes de las que hablas son lo que cautivan al lector, pero en el fondo, se trata de hacer el bien. En *Judge Dredd*, por ejemplo, la idea era que el villano pierde, y el bueno gana. El triunfo del bien es la idea principal, por sórdido que parezca el personaje.

PSMag: ¿Y qué os parece más interesante, un superhéroe bueno, sin fisuras, o uno con un lado oscuro, sus dudas, sus miedos?

Kevin: Yo prefiero el que tiene su lado oscuro. No creo que un personaje sea del todo bueno y perfecto. Es algo que ya no funciona. También es que soy algo cínico, pero es un hecho que todas las grandes personas de la historia han tenido sus puntos flacos, y eso es algo que los hace interesantes. Cuanto más heroico e idealizado era Superman, más aburrido era. De hecho, yo no soportaba los cómics antiguos de Superman. Los malos eran más interesantes.



Marv: Como guionista, y también como fan, siempre he preferido los personajes con más dobleces. El único personaje que me gusta puro y simple es Superman. Excepto para Superman, nunca he escrito guiones para personajes que fueran un derroche de bondad o buenos porque sí. Siempre tienen sus dobleces, no importa el personaje que sea. No creo en un ser humano como la Madre Teresa de Calcuta, ni siquiera ella era un personaje totalmente bueno.
Superman me parece más interesante, aunque sus cómics los leí de mayor. En los años 30 y 40 le perseguía la policía, siempre tenía que escapar de ellos. Lo que ahora es Spider-Man, antes lo era Superman, el Superman de los primeros años. Creo que, actualmente, él es el único superhéroe que es completamente bueno, sin sombras. Puedo aceptarlo con Superman, pero no puedo hacerlo con cualquier otro personaje, porque no lo veo verosímil.

PSMag: Superman y otros superhéroes tuvieron un papel muy importante, ideológicamente, en la etapa de la segunda guerra mundial. ¿Pueden cambiar los superhéroes después de los sucesos del 11-S?

Marv: Es una pregunta interesante. Creo que el primer personaje de cómic en reaccionar contra esto fue el Nuevo Capitán America, de la Marvel. Es como si le hubieran dado un nuevo motivo para existir, aunque no me resulta del todo convincente, porque un superhéroe no puede limitarse a un solo hecho.
No se cómo va a afectar a los cómics, si va a haber una reacción a los terroristas. El terrorismo nunca había afectado a los Estados Unidos como ha afectado a Irlanda del Norte o a España. Además, era la ciudad de Nueva York, una de las ciudades más importantes del mundo, todo el mundo conocía el World Trade Center... que las dos torres cayeran fue algo horripilante, más que el hecho de que las atacaran. Se desintegraron en minutos y murieron más de tres mil personas. Fue un ataque contra todos los americanos, contra población civil inocente.
No pretendo trivializar nada de esto, pero pensando en lo que pudo ocurrir a bordo del avión que iba hacia Washington, veo que aquellos pasajeros eran gente corriente que hicieron algo heroico al reaccionar y rebelarse contra los terroristas.
No sé como va a afectar a los cómics. Espero que no se vuelvan oscuros o tristes, porque los cómics también tienen que ser una evasión del mundo real para quién los lee.

Kevin: Yo creo que todavía es demasiado pronto para ver cómo va a afectar a los cómics. De hecho, me hace sentir incómodo verlo reflejado en los cómics. Puede que dentro de diez años, ... no sé.

Marv: Yo escribí una de las historias que sobre el 11-S que DC publicó en un libro. Mi historia es sobre un chico que tiene que aceptar lo que ocurrió, porque la vida sigue.

PSMag: Los cómics tienen más de 100 años de historia. Los videojuegos son más recientes, pero todavía hoy ambos son considerados por la mayoría de la gente como «cosas de "*frikis*"», ¿qué opináis sobre esto?

Kevin: Bueno, yo puedo hablar de Inglaterra, que es donde vivo y donde he crecido. Años atrás, los cómics tenían connotaciones políticas y los lectores eran gente de clase obrera. Después de la primera guerra mundial, los adultos los dejaron un poco de lado, y se asociaron más con un público infantil. En Inglaterra está muy relacionado con la clase media. Después de la segunda guerra mundial, que un adulto leyera cómics estaba muy mal visto... prácticamente, se le trataba como a un delincuente. Y no creáis que hoy día esté muy bien visto... Se ve como algo para niños, los libros para «mayores» no tienen «dibujos». Cosas de niños.

Marv: En Estados Unidos, cuando los cómics empezaron, se consumían principalmente en las bases militares. La mejor época para los cómics fue durante la Segunda Guerra Mundial, cuando los soldados se entretenían con ellos. Se leían rápido, eran divertidos, no costaban mucho dinero... Después, los contenidos iban más dirigidos al público infantil, y el público adulto perdió su interés.
En Japón, en cambio, hay cómics para cada sector de edad.
La verdad es que no se les hace mucho caso. Habría que reeducar a la gente; y eso es muy difícil.



Marv Wolfman es un guionista de cómics con varios premios en su haber. También ha trabajado en series de animación, videos interactivos, libros para niños; ha sido profesor de arte y jefe de redacción de Marvel Comics, de DC Comics. Su currículum es amplísimo, pero la obra más conocida en nuestro país es *Crisis en Tierras Infinitas*.

SUPERHÉROES CASEROS



Ilustración: África Fanlo



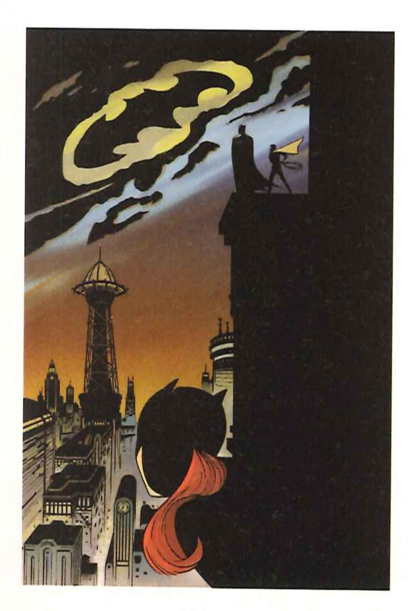
Ilustración: Raimón

¿QUÉ TIENEN EN COMÚN LOS CÓMICS Y LOS VIDEOJUEGOS?

MARCOS MARTÍN, dibujante de cómics









Marcos Martín se aficionó a los cómics con los tebeos de *Los 4 Fantásticos* que leía su hermana. Tenía entonces cuatro añitos, pero ya admiraba a los superhéroes. Ahora los dibuja.

Descartó la Filología Griega por Bellas Artes y su primer trabajo en el mundo del cómic lo obtuvo en Forum, la división de cómics de Planeta DeAgostini, como ilustrador y portadista. Un primer viaje de tres meses a Nueva York le puso en contacto con el editor jefe DC Comics, Paul Levitz, quién le encargó una historia de *Batman*. El ritmo de entrega era trepidante y Marcos todavía no estaba preparado. La cosa no funcionó como él esperaba, y a su regreso a Barcelona pasó un año haciendo páginas de prueba.

Un segundo viaje le tuvo en Nueva York durante un año, durante el cual rechazó una oferta de Marvel, para trabajar de nuevo en DC Comics con *JSA (Justice Society of America)*, hasta que otro editor, también de DC Comics, le propuso una historia de *Batman*. El trabajo gustó mucho y a partir de ahí, siguió –y sigue– trabajando para DC Comics. Acabó con Javier Pulido *Robin Año Uno*, hizo algún otro cómic, y ahora trabaja en la mini-serie de nueve números *Batgirl Año Uno*, con guión de Chuck Dixon y Scott Beatty, y tinta de Álvaro López, cuyo lanzamiento está previsto para finales de este año.

Marcos confiesa que hubo una temporada en la que estaba «enganchado», literalmente, a la Play. Un amigo se la prestó una temporada y se aficionó como el que más. Lo suyo era *ISS Pro Evolution*... se convirtió en un as del regate virtual y no existía rival que pudiera ganarle.

Al final, decidió que tenía que devolver la Play a su dueño, porque si no corría el peligro de olvidar los lápices. Los juegos que más le gustan son los de competición, que carecen de hilo narrativo y le permiten desconectar, y cita a *ISS Pro Evolution*, pero a medida que avanza la entrevista descubrimos que también ha probado *Syphon Filter* o el primer *Spider-Man*, entre otros.

Malas lenguas dicen que cuando PlayStation salió por primera vez al mercado, Joe Madudeira, Jeffrey Scott Campbell y Michael Turner –entonces jóvenes dibujantes estrella de *Image*– se «engancharon» a la Play de tal manera que su rendimiento bajó en picado.

PSMag: ¿Qué tienen en común cómics y videojuegos?

M.Martín: El mundo de lo fantástico es un referente muy fuerte para ambos. A nivel de estética, los videojuegos han sacado mucho del mundo del cómic, sobre todo en diseño, tanto de producción como de personajes. A nivel argumental la influencia ha sido mutua. Los videojuegos han ido añadiendo una progresiva complejidad a los hilos argumentales de sus historias, basándose, obviamente, no sólo en el cómic sino también en la literatura y, sobre todo, el cine.

PSMag:¿Cómo han tratado los videojuegos a los superhéroes del cómic?

M.Martín: No he probado muchos videojuegos de superhéroes. *Batman* para Spectrum en perspectiva isométrica y el primer *Spider-Man* para la Play. Me pareció un poco básico, pero se mantenía fiel al espíritu del cómic, aunque siempre pierden un poco. Claro que, el medio es diferente. El cómic cuenta una historia y el videojuego es acción.

PSMag: Algunos videojuegos, como *MGS* o *Ico*, ofrecen un argumento, ¿crees que podrías servirte de un videojuego para contar la misma historia que contarías en un cómic? ¿Te imaginas trabajando en algo así?

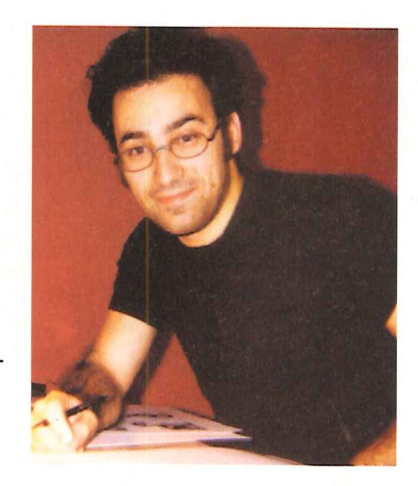
M.Martín: Creo que sí se podría, pero contando con las particularidades propias del medio. Habría que incorporar al espectador en ello, pero sí que podría trabajarse un hilo argumental que, además, se pudiera jugar. Algo al estilo de *Syphon Filter*.

Sí que me imagino trabajando en algo así, de hecho son muchos los dibujantes que reciben llamadas con propuestas para trabajar en el mundo del videojuego o del cine.

PSMag: A tu modo de ver, ¿cuáles son las características esenciales de un superhéroe?

M.Martín: Como cualquier personaje de ficción debe ser lo más tridimensional posible. El lector tiene que entender *por qué* hace lo que hace, qué motivos le llevan a actuar. Hay que darle un entorno, una motivación verosímil, lograr que el lector comprenda qué le llevó a convertirse en superhéroe (o villano). Cuanto más complejas sean sus reacciones y emociones, mejor. Después hay que aceptar unas convenciones, como el traje o la filosofía de tomarse la justicia por la mano.

El personaje en el que trabajo ahora, Bat-Girl es una chica de 20 años que se convierte en superhéroe de manera, digamos, accidental. Es la hija del comisario Gordon, y es básicamente, una adolescente enfadada con el mundo. Ella está obsesionada con la justicia pero su padre no le permite ser policía; en el FBI le dicen que es demasiado bajita; los superhéroes no la dejan convertirse en *sidekick* (acompañante/aprendiz de superhéroe, como Robin con Batman)... Total, que está frustrada, y un día acude a una fiesta de disfraces vestida de mujer-murciélago con el propósito de ridiculizar a su padre (por su dependencia de Batman para impartir justicia en Gotham City). En la fiesta interviene un súpervillano que intenta raptar a Bruce Wayne, y decide ponerse en acción.



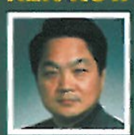
PSMag: Los cómics tienen más de 100 años de historia. Los videojuegos son más recientes, pero todavía hoy ambos son considerados por la mayoría de la gente como «cosas de *frikis*», ¿qué opinas sobre esto?

M.Martín: Bueno, eso depende del país. En Japón, por ejemplo, todo el mundo lee cómics (manga) de manera habitual. En países como Francia y Bélgica es también una práctica habitual entre el público de todas las edades. En España, donde el hábito de lectura ya es escaso de por sí, queda reducido a una minoría de entre los pocos que leen. Y en Estados Unidos sucede algo similar. Se asocia a un tipo de producto, no ya infantil, sino infantiloide, que es muy diferente. Es un tipo de entretenimiento que no aporta nada... Y eso sucede por una ignorancia de lo que es el medio y del producto que ofrece, que es mucho, muy variado y ,en sus mejores exponentes, de un nivel de sofisticación igual al de cualquier otro medio. El mundo del videojuego también sufre el mismo estigma pero tiene un público mucho más amplio con lo que podría llegar a superar ese complejo mucho más rápidamente.

GENIOS JAPONESES

PSMag te presenta a los cinco personajes más influyentes del entorno PlayStation en el lejano oriente. Grábate sus nombres en la mente

KEN KUTARAGI



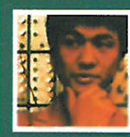
Mr. Kutaragi, director de Investigación y Desarrollo de Sony en Japón, fue el responsable de controlar el desarrollo de la PlayStation. Diez años después, ya ha empezado a trabajar en la PS3. Muy pronto sabremos más acerca de la anhelada consola del futuro de Sony.

HIDEO KOJIMA



Para el semanario *Newsweek*, el creador de la saga *Metal Gear Solid* es una de las cien personas más influyentes del planeta. Lo cierto es que Kojima ha sido uno de los abanderados de Sony desde los primeros pasos de la empresa con el ordenador MSX.

MASAYA MATSUURA



Matsuura, creador del indomable *Parappa The Rapper* y de la virguería nostálgica *Vib Ribbon*, es el Marilyn Manson de PSone. Si quieres conocer a fondo tanto al hombre como al género Bemani que él mismo ha inspirado, pasa a la página 31.

SHINJI MAKAMI



Te parecerá extraño, pero antes de idear el universo infernal y sangriento de la saga *Resident Evil*, el productor de Capcom Makami trabajó para diversos juegos de Disney.

HIRONOBU SAKAGUCHI



Sakaguchi, creador de la mundialmente famosa saga *Final Fantasy*, lleva quince años en lo más alto gracias a dicho juego.

NADA QUE DECLARAR

Cada mes, montones de editores europeos viajan a Tokio a la caza y captura del próximo *Metal Gear*, por ejemplo... Hablamos con uno de ellos.



¿Por qué las editoras europeas están siempre tan pendientes del mercado japonés?
Porque en aquél país hay un montón de pequeños desarrolladores que producen juegos nuevos como rosquillas. Gozan de mayor acceso a la tecnología, y por eso ofrecen productos punteros. De momento hay un montón de juegos esperando dar el salto a Europa.

¿Qué buscáis cuando viajáis a Japón en busca de juegos?
Buscamos algo que llene un hueco en el mercado europeo, ya que no todos los juegos japoneses gozan de aceptación por estas tierras. En Japón se decantan más por la estrategia que por los juegos de acción, y eso se nota en la producción.

¿Por qué tardan tanto los juegos nipones más famosos en llegar a Europa?
El proceso que conllevan las transacciones comerciales en Japón es mucho largo que en Europa. Primero hay que establecer una buena relación que pueda llegar a dar fruto. A veces resulta exasperante, pero hasta que no se goza de un respeto mutuo considerable, no se obtienen resultados satisfactorios.

¿Alguna vez has sentido la tentación de comprar alguno de esos juegos tan extraños que abundan en el mercado nipón?
Le seguimos la pista a un juego llamado *Oh No!* La premisa básica consistía en mantener hambrientos a un par de mocosos gemelos que se alimentaban de una variedad de comida basura, al tiempo que sorteaban los peligros del hogar y de la calle, y huían de una madre airada y un padre majareta. ¡Realmente era un juego buenísimo!

LAS PRUEBAS

Nosotros tenemos a Lara, *PSMag*, 50 x 15 y mercadillos de segunda mano. ¿Y los japoneses?

Unidades PlayStation vendidas hasta la fecha: 19 millones
Valor de las ventas anuales: más de 9.000 millones de euros
Juego más vendido: *Dragon Quest VII*
Tienda de juegos favorita: Gamerz
Personaje preferido: Hello Kitty
Revista de juegos más importante: Famitsu (www.famitsu.com)



Con-Quest-a: *Dragon Quest VII* es el juego para PSone más vendido de todos los tiempos



Peliverde: Di Gi Charat, la mascota de las tiendas Gamerz, se ha convertido en una gran estrella

TOP 5 ACTUAL PSone

1. **ONE PIECE GRAND BATTLE 2 (Bandai)**
Juego de lucha de dibujos animados basado en una serie anime muy famosa.
2. **DEVIL CHILDREN (Atlus)**
Refrito para PSone de un RPG de la vieja escuela.
3. **MINIMONI DICE DE PON (Konami)**
Juego de mesa con dados. Sin comentarios.
4. **PRO BASEBALL 2002 (Konami)**
El béisbol es un deporte muy seguido en Japón.
5. **PRINCE OF TENNIS (Konami)**
Título de tenis con licencia. ¡Segundo servicio!

EL IMPERIO PS1

Hace ya siete esplendorosos años que la PSone (entonces PSX) se lanzó en Japón, y hoy día la consola sigue vendiendo mucho más que otras máquinas de nueva generación como la Xbox. *PSMag* analiza esta historia, desde Tokio con amor...



Los americanos dominan el panorama cinematográfico gracias a Hollywood, los españoles el panorama casposo y «cutresalchichero» gracias a *Operación Triunfo*, y los japoneses son los reyes indiscutibles del anime y los videojuegos.

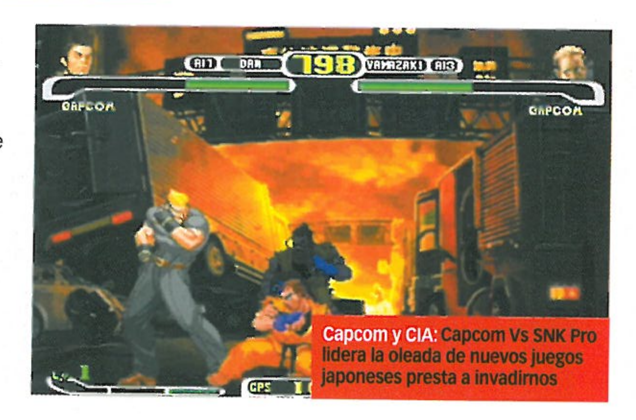
Metal Gear Solid, Resident Evil, Gran Turismo y *Final Fantasy*, son algunos de los mejores juegos de la historia para PSone que han surgido de las prodigiosas mentes niponas.

«Son los reyes indiscutibles del anime y los videojuegos»

Los japoneses se toman muy en serio sus juegos, ya sea para desarrollarlos, para exportarlos, o simplemente para disfrutarlos. Por lo tanto, es una gran suerte que el público nipón siga tan pendiente de la venerable PSone siete años después de su aparición. De momento, este año nos depara tan alucinantes como *Panzer Front Bis, Metal Slug X, Capcom Vs SNK Pro* y *Digimon Rumble Arena* (analizados todos por *PSMag*), pero lo mejor todavía está por llegar: *Dance Dance Konamix* y *Yuglo-Oh!*.

Ante semejante panorama, podemos afirmar rotundamente que, en el país del sol naciente, parece que la ahora conocida como PSone goza de una segunda juventud.

En las próximas ocho páginas vamos a echar un vistazo a la nueva oleada de juegos que llegará al mercado en muy poco tiempo, comentaremos los títulos japoneses que normalmente no llegan a nuestras fronteras, y charlaremos con algunos editores europeos sobre sus planes para importar juegos nipones que nunca antes habían viajado hasta tierras europeas.



Capcom y CIA: Capcom Vs SNK Pro lidera la oleada de nuevos juegos japoneses presta a invadirnos

En resumidas cuentas, corren buenos tiempos para la PSone y, por ende, para los fieles lectores de *PSMag*. Demos gracias a ese archipiélago bendito, y a sus tecnológicos pobladores de ojos rasgados. ¡Sayonara!

CUATRO PUNTOS PARA LA GLORIA

De hombre a hombretón...

Una de las novedades de *Capcom Vs SNK Pro* es el sistema proporcional. Antes de cada combate dispones de cuatro puntos que puedes gastar en los luchadores de tu elección. Todos los luchadores gozan de una puntuación que va de uno a cuatro, dependiendo de su fuerza. Cuando eliges a un luchador, al mismo tiempo inviertes puntos en él.



Saldos. ¿Qué será mejor? Un par de saldos, o un producto de primera...

DE LO MEJOR

Cuatro mortales menores. Sin embargo, no subestimes a estos luchadores, ya que Dahlsim es devastador en manos de un experto. No obstante, la mayoría son versiones más débiles de mejores luchadores (como Dan), o personajes de muy difícil dominio, de modo que, en este nivel, piénsatelo bien al elegir.

SILENCIOSOS PERO MORTALES

Dos de los personajes «normales» más fuertes. Ken y Ryu destacan: son equilibrados (sobre todo Ryu), poderosos, con superalucinantes, y puedes contar con ambos. Elige al que quieras según tus preferencias. A nosotros nos gusta más el peinado de Ryu.



Dos por uno. Este lote tiene mucha clase pero...



La élite... ¿cómo vamos a resistirnos a los encantos de Evil Ryu?

VIVAN LOS MALOS

Un jefe por tres puntos y un mortal menor. Hay algunos personajes que «se chupan» los cuatro puntos, como Evil Ryu. Evidentemente, se trata de los personajes más fuertes del juego. Cuando veas a Evil Ryu en acción lo comprobarás.

COMBINA Y GANA

¿Te atreves con tres luchadores menores? ¿O tal vez prefieres a Ryu con dos del montón como Sakura y Cammy? Combina a tu gusto y quizá consigas resultados sorprendentes que te conduzcan a lo más alto.



Tú decides. Aquí radica la belleza de este juego, en que tú puedes elegir.

PUÑOS JAPONESES

Los juegos de lucha más destacados de la PlayStation...



TEKKEN 3
Tekken proyectó la lucha en tres dimensiones a un nivel de excelencia impensable, con gráficos fantásticos y una gran variedad de movimientos.





DEAD OR ALIVE
De movimientos más gráciles que *Tekken*, este juego de lucha en 3-D es más recordado –por desgracia– por las protuberancias saltarinas de las chicas.



STREET FIGHTER ALPHA 3
La cima creadora de la saga *Street Fighter*, con todo lo necesario para que un fan de la lucha se pase horas y horas delante del televisor.





SOUL BLADE
¿*Tekken* con armas? Una mezcla excelente para un juego de lucha y espadazos excelente, que sigue ganando adeptos cada día que pasa.





ERGHEIZ
El *beat 'em up* más flojete de la comparativa intentó hacer algo diferente dentro del género. Además, puedes jugar con Cloud y Tifa, de *FFVII*.



DOS EN UNO HISTÓRICO

Lo impensable se ha hecho realidad...

Hace unos diez años, Capcom lanzó *Street Fighter*, mientras SNK lanzaba *Fatal Fury*. De este modo se inició una rivalidad entre las dos empresas por desarrollar el juego de lucha definitivo en dos dimensiones. A lo largo de los años, Capcom lanzó diversas entregas de la saga *Street Fighter*, además de otros títulos como *Darkstalkers*, y SNK hizo lo propio con *Art Of Fighting*, *Fatal Fury* y *King Of Fighters*.

Que ambos competidores pudieran fusionarse en un solo juego era algo impensable hasta hace muy poco. Es como si Sonic y Mario aparecieran en el mismo juego, o que Joanna Dark empleara técnicas sigilosas al lado de Solid Snake. Si algún matrimonio se antojaba imposible, ése era sin duda el de Capcom y SNK.

Y es que los bandos antagónicos han estado muy de moda hasta hace poco. Un incondicional de *Street Fighter* para SNES hubiera preferido morir antes que comprarse una Neo Geo para jugar a *King Of Fighters* y viceversa. Uno pertenecía a un bando o al otro, y defendía su juego hasta las últimas consecuencias, al tiempo que tildaba a la competencia de inútil, desfasada y otras lindezas. Pero el tiempo pasa para todos, y dónde dije digo, ahora digo Diego. Las antiguas enemistades se tornan alianzas, y los grandes beneficiados son... ¡los jugadores!



Súper. Ejecuta un movimiento especial de SNK y machaca a tu rival sin contemplaciones

CAPCOM vs SNK PRO

DISTRIBUIDOR VIRGIN ● **DESARROLLADOR** CAPCOM ● **DISPONIBLE** SÍ ● **JUGADORES** UNO-DOS

Dos de los mejores integrantes del género de los *beat 'em up* se enfrentan por fin en un solo juego. Ali contra Fraser, Tyson contra Hollyfield...

Estamos hablando de dos de los combates que mayor expectación han levantado en un siglo de boxeo. Sin embargo, en el caso de PlayStation ha sido necesario un cambio de siglo para gozar de uno de los combates bidimensionales más esperados de la historia: ¡*Capcom Vs SNK Pro*!

Los usuarios de PlayStation conocen de sobras la saga *Street Fighter*, pero tal vez algunos jamás hayan oído hablar de los *beat 'em up* de SNK (no te pierdas el recuadro *Dos en Uno Histórico*). Por esta razón, más de uno pensará que este juego es una continuación más de la saga *Street Fighter*. Si alguna vez has machacado a algún colega con un título de *Street Fighter*, este juego te sentará como un guante en cuanto recuerdes lo explosivo, espectacular y letal de todos los combos. El aspecto del juego es muy parecido a *Super Street Fighter Turbo*, aderezado con un poquito de *Street Fighter Alpha*. La tripulación de SNK ha sufrido una remodelación considerable, y su aspecto es ahora mejor que nunca.

El método de control también resulta familiar, ya que emplea el mejor sistema para un *beat 'em up* en dos dimensiones que se ha inventado jamás. A pesar de la llegada de juegos en tres dimensiones como *Tekken*, el método de control de *Street Fighter*, sencillo pero intuitivo, sigue situándose muy por encima de la competencia.

Como era de esperar, los personajes que regentan el juego de lucha en 2D definitivo, representan lo mejor de lo mejor en casi todos los aspectos. Y decimos «casi» porque, lamentablemente, hay algunas bajas sensibles. Sin embargo, y gracias a la incorporación de los luchadores de SNK, podría afirmarse que se trata de una secuela más de *Street Fighter* pero con la inclusión de algunos de los mejores púgiles de la competencia.



El movimiento del diablo. Evil Ryu castiga a Akuma con un Raging Demon. ¡Qué bien lo hace este chico!



Menuda pandilla. ¡Esto está muy bien! Luchadores a tutiplén para que todo el mundo pueda elegir al que más le guste. ¿Cuál es tu favorito?

VITAMÍNATE

Una barra de poder...

Si quieres ejecutar ése movimiento especial, devastador y espectacular, vas a tener que exprimir a conciencia tu barra de energía. Aquí tenemos dos sabores distintos, pero ambos conocidos con el mismo nombre: «Súper». Puedes disfrutar de un Súper Capcom o de un Súper SNK para que el contrario acabe de rodillas ante ti, pidiendo clemencia y lamentándose de su suerte. Para hacerte con el Súper Capcom tendrás que emplearte a fondo con tus ataques al más puro estilo *Street Fighter* y rellenar las tres ranuras de la barra, que podrás emplear una por una, o bien todas a la vez. Si quieres gozar del Súper SNK, deberás seguir el estilo de *King Of Fighters*, que consiste en pulsar Puñetazo Fuerte + Patada Fuerte con el fin de rellenar la barra, de modo que puedas ejecutar un Super Especial dentro de un tiempo límite. En resumidas cuentas, una auténtica gozada.











DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX

DISTRIBUIDOR KONAMI ● **DESARROLLADOR** KONAMI ● **DISPONIBLE** N/D

Mueve tu esqueleto como un poseso al ritmo del último juego de baile que está a punto de irrumpir en la pista de la PSone



«¿Qué demonios estás haciendo?». No es fácil que tu PlayStation te ponga en un aprieto pero, de repente, una profunda sensación de vergüenza te sonroja la piel. Y es que sólo hay un título para PSone capaz de transformar el salón de tu casa en una macrodiscoteca… hasta que te pilla tu madre, claro está.

Sin lugar a dudas, el fenómeno de masas más extraño desde la fiebre por la mascota Naranjito de principios de los 80 se remonta a 1998, año en el que Konami lanzó la máquina arcade *Dance Dance Revolution* original. Ahora que los karaokes de baile brotan como setas, que se ha organizado un campeonato del mundo, y cuando se han vendido tres millones de unidades en todo el planeta, la última entrega de la serie, *Dance Dance Revolution Konamix*, está a punto de hacer su aparición. Como era de esperar, Konami ha añadido o mejorado algunos de los rasgos más característicos. La mayor novedad es la inclusión de un modo de edición que te permite crear tus propias rutinas con cualquiera de las 52 canciones. El modo de ejercicios vuelve a la carga con más novedades. En esta ocasión puedes crear un programa completo que se adapte a tu altura y peso, aunque la razón de su existencia sigue siendo todo un misterio. Por último, Konami pregona que el modo para un jugador de *Dance Dance Revolution Konamix* ha sufrido algunos cambios para que resulte «más satisfactorio». Por desgracia, de momento no hemos apreciado tales cambios. Lo que sí encontrarás son toneladas de alocada música pop, repartida por las habituales categorías de *Dance Dance* (clásicos, *jams downtempo*, *beatmania*, etc.), diversión de primera para varios jugadores, y montones de posturitas divertidas. Como suele ser habitual en la saga, *Konamix* será el arma ideal para descargar adrenalina. No encontrarás una excusa mejor para ponerte a bailar.



A bailar: Tu dignidad cae por los suelos. Pero te encanta *DDR*



Toma combo. No hace falta que sepas bailar. Sólo hace falta algo de coordinación.

ESTILO PROPIO

Tanto si juegas a *Dance Dance Revolution* delante de tus colegas, como si te entretienes con *Disney Mix* en el salón de tu casa, encerrado a cal y canto, hay cuatro estilos de baile bien diferenciados. ¿Cuál es el tuyo?


El novato. Siempre baila mal

EL SALTITOS
El saltitos suele ser un principiante al que le encanta la música. Suelen brincar mientras haya música, aunque se trate de un pasaje en el que no se pueda bailar.


Resbalón: Como los viejos

LA PATINAZOS
Los recién llegados a DDR, y también la gente más tímida, siguen este estilo. Consiste en colocarse en el centro de la esterilla y deslizar levemente un pie hacia delante y hacia atrás a un ritmo acompasado.


Haz el simio. Baila como un mono

EL PISOTONES
El pisotones se mueve a toda prisa y con brusquedad (para intentar anotarse tantos perfectos como pueda). También suele colocar los brazos en jarras. En resumidas cuentas, baila como un gorila.


Qué pesado. Y dale con cantarlas todas

EL CANTARÍN
En toda discoteca siempre hay uno. Es el típico tío, o la típica chica, que se sabe de pe a pa todas y cada una de las canciones que atronan por los altavoces. Para algunos, ese movimiento de labios es insufrible.



LA ARMADA BENAMI

¿Qué es Bemani y de dónde procede? Sigue leyendo y saldrás de dudas

El género Bemani de juegos musicales evolucionó a partir del declive de las máquinas arcade. Para volver a «enganchar» a la gente, Konami tuvo la brillante idea de producir juegos «experimentales», títulos muy caros insertados en complicadas cabinas. En 1998 nació el juego de baile *Dance Dance Revolution*, y su inesperado éxito animó a Konami a establecer una división dedicada únicamente al género, a la que llamaron Bemani. Surgieron muchos sucedáneos: títulos de DJs (*Beatmania*), de guitarra (*Guitarmania*), de batería (*Drummania*) y de teclados (*Keyboardmania*).

Hoy día el género vive una época dorada, y abarca los más variados. Además de albergar ya algunos de los mejores títulos del género, nuestra PSone gozará dentro de muy poco tiempo de dos de los títulos muy prometedores: Dance Dance Revolution *Konamix* y *Shakkato Tambourine*.



Un género que triunfa: Todo el mundo tiene su juego: desde Britney hasta Brahms

MÚSICA PARA TODOS LOS GUSTOS

¿Te atrae el género Bemani? Pues no te pierdas esta selección con los mejores títulos

BEATMANIA Konami



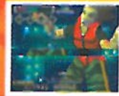
Bananas gigantes y lindas *geishas* aplauden o devuelven la primera papilla tras asistir a tus esfuerzos por convertirte en un DJ de primera. Un poco caro, pero viene con el giradiscos oficial que te permite mezclar nuevas versiones de temas como el *Sing It Back* de Moloko.

BUST-A-GROOVE Sony



Baila *breakdance* con robots gigantes, imitadores de John Travolta y chicas enfundadas en trajes de gata. Reglas de baile muy sencillas, ideales para los novatos. También hay un Perro Hamburguesa al que no podrás acceder nunca. ¿Por qué? ¡Vete tú a saber!

DANCING STAGE EUROMIX Konami



Al igual que su sucesor *Konamix*, *Euromix* (también conocido como *Dance Dance Revolution*), es bailoteo en estado puro. Sus incondicionales disfrutarán de lo lindo.

PARAPPA THE RAPPER/UM JAMMER LAMMY Sony



El profe de autoescuela, el rey del *ragga* Prince Freeswallow, y Onion, el maestro del Chop Chop enseñan a cantar a PaRappa para que pueda encandilar a su novia, Sunny Funny. La secuela, *Um Jammer Lammy*, cambió el rap por el rock, y al chucho por una corderita.

VIB RIBBON Sony



El creador de *PaRappa*, Masaya Matsuura, inventó el equivalente de Tetris dentro del género Bemani. Introduce combinaciones de botones para esquivar los obstáculos generados por la música que se suceden al paso de Vibri Rabbit. Una locura de palotes que sorprendió a propios y extraños y que fue como una bocanada de aire fresco.

ARRASA EN EL PISTA

¿Tienes una alfombra de baile? ¿Y a qué esperas para dominar los movimientos que te convertirán en la envidia de la pista?



Hasta la llegada de *Tony Hawk's* nadie tenía ni idea de lo que era un grindeo, y si no llega por ser por el gran Cal·los de GH, una yoya no significaría nada. *Dance Dance Revolution* ha creado sus propios movimientos, y también los ha bautizado con los nombres más extraños que puedas imaginar. Nuestro Travolta particular te da una clase rápida.



SALTO MUDO CON TROMPO

Tienes que saltar, abrazarte a las rodillas, dar una vuelta completa y aterrizar con un pie en el panel correcto. Es complicado en grado sumo, pero si te sale, derretirás corazones.



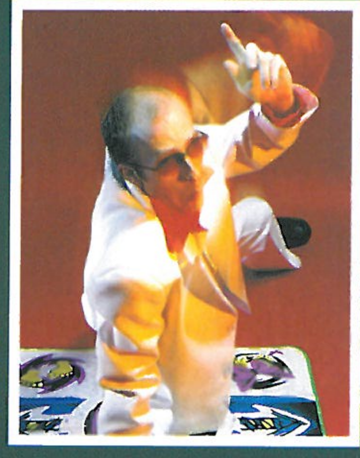
RODILLAS AL SUELO

En mitad de una combinación, déjate caer de rodillas para pulsar una dirección en la cruceta y vuelve a incorporarte con la velocidad del rayo (con rodilleras, claro)



MANO AL AIRE

Realiza un bucle agarrando el pie izquierdo con la mano derecha. Salta y pasa tu pie derecho con un bucle hacia el panel correcto



VACILE DE APOYO

El bailarín apoya las manos y baila la canción boca arriba o de lado. Es una forma de introducir el *break-dance* en el género. Si tienes más de 24 años parecerás un carroza venido a menos.



EL AÑO DEL DRAGÓN

Aunque en Europa no son muy conocidas, las sagas de *Dragon Ball* y *Dragon Quest* han conseguido que PSone goce en Japón de una salud de hierro. *PSMag* analiza el fenómeno oriental

Ataca, hijito. Infogrames se ha hecho con los derechos de *DB*. ¡Bien!

DRAGON BALL

***Dragon Ball* (conocida en nuestro país como *Bola de Dragón*) es una serie de anime de gran éxito, obra de Akira Toriyama.** Los primeros cómics narraban las aventuras de Son Goku, mitad niño, mitad mono, y sus amigos. Sin embargo, cuando adaptaron el cómic a la televisión a mediados de los años 80, la serie dejó a un lado ciertos aspectos míticos y se centró en la acción pura y dura. Son Goku resultó ser un extraterrestre, y su hermano una encarnación malvada.

La serie cosechó un gran éxito en todo el mundo, y los productos derivados se contaron por cientos: cartas, máquinas arcades y videojuegos excelentes. Los juegos de *Dragon Ball* para PSone son una extraña mezcla de RPG y *beat 'em up*. Destacan algunos títulos como *Ultimate Battle 22* y *Dragon Ball: Final Bout*. A pesar de la escasez de juegos de la serie en Europa, parece ser que la tendencia cambiará en los próximos meses, gracias a la apuesta de Infogrames por la saga.



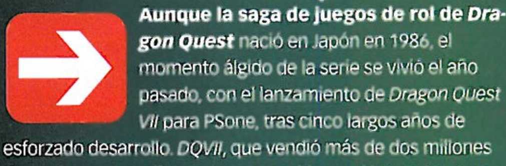
Mala fama. A pesar de no gozar del favor de la crítica, los juegos de *Dragon Ball* triunfan allí donde salen.



Tortas de cómic. Esperemos que lo nuevo sea algo más interesante que un simple y manido *beat 'em up* sobre Dragon Ball



Foto de familia. Seguro que conoces a todos los personajes



DRAGON QUEST

Aunque la saga de juegos de rol de *Dragon Quest* nació en Japón en 1986, el momento álgido de la serie se vivió el año pasado, con el lanzamiento de *Dragon Quest VII* para PSone, tras cinco largos años de esforzado desarrollo. *DQVII*, que vendió más de dos millones de copias en tres días, se ha convertido en el juego de mayor éxito de la PSone en la tierra del sol naciente, un récord muy difícil superar.

Para empezar, esta descomunal aventura te mete en el pellejo del hijo de un pescador en una isla desierta que un buen día descubre un portal hacia el pasado. Un portal que le conduce a tierras perdidas custodiadas por el Señor Demonio. *DQVII* prescinde de escenas de vídeo, de gráficos de lujo para los ataques especiales a partir de texto, y de complicados sistemas de clases: es la antítesis misma de la saga *Final Fantasy*. Su accesibilidad es inmediata, pero como los gráficos no apuestan por la espectacularidad, será muy difícil que desembarque en Europa, si bien el año pasado apareció en Estados Unidos con el nombre de *Dragon Warrior VII*.



Una aventura que engancha. Un RPG capaz de hacer la competencia al todopoderoso *Final Fantasy*

Lucha final. Aunque los incondicionales de los RPG se tirarán de los pelos, lo más probable es que *DQVIII* no llegue a Europa



¿Tú lo entiendes?. Hay un montón de escenas con textos

¡ME GUSTAN *TOITOS*!
LOS FAVORITOS DE *PSMAG*

En Japón se publican juegos para PSone como churros, pero estos son los más destacados...


En la playa. Esperemos que Klonoa se ponga protección solar

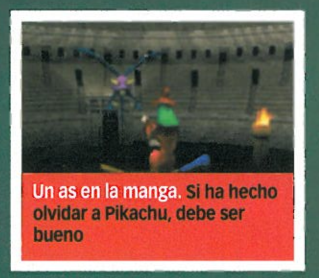
KLONOA BEACH VOLLEY Namco

Klonoa, el héroe plataformero de la PlayStation, debuta en el género deportivo con el colorista *Klonoa Beach Volley*. Este título *arcade* de Namco apuesta descaradamente por la diversión, y presenta unos controles sencillos y una serie de movimientos definitivos al más puro estilo *beat 'em up*. Tras la inclusión de un modo para cuatro jugadores simultáneo, desde *PSMag* esperamos que se convierta en la apuesta más fuerte de la PS1 para hacer frente a *Mario Tennis*.

SUPERSHOT SOCCER Tecmo

Tecmo lleva creando juegos *arcade* desde hace más de una década, de modo que a nadie extrañará que *SuperShot Soccer* sea una recreativa al más puro estilo clásico. Tanto que, de hecho, cada uno de los 30 equipos del juego cuenta con tres movimientos especiales. Por ejemplo, China tiene un movimiento llamado La Gran Muralla en el que todos los jugadores se tiran al suelo para evitar un gol. Estamos intrigados ante tanta sorpresa, y esperamos que llegue muy pronto a Europa.


Perfección arcade. El nuevo título de Tecmo para PSone proviene de los arcade


Un as en la manga. Si ha hecho olvidar a Pikachu, debe ser bueno

YUG-IO-OH! FORBIDDEN MEMORIES Konami

Otro clásico del cómic que da el salto a los videojuegos. *Ug-Io-Oh!* fue la sorpresa que apartó a *Pokémon* de los corazones de los japoneses el año pasado. Los duelos de *Ug-Io-Oh!* tipo juego de cartas de intercambio no se diferencien demasiado de los de Pikachu y compañía (de ahí su gran éxito). Ambientado en el antiguo Egipto, *Forbidden Memories* te obliga a guiar al antepasado faraónico de Yugi por un RPG tradicional.

SHAKATTO TAMBOURINE! Sega

A pesar de la pronta fallida de la Dreamcast, tuvo tiempo suficiente para producir algunos clásicos como *Samba De Amigo*, un juego tipo *Beatmania*, pero con maracas. *Shakkato Tambourine* es la secuela de pandereta, y su brillantez iguala a la de su predecesor. Incluye modos de competición y cooperativos, un montón de subjuegos y la aparición estelar de la banda de chicas japonesa Mini Mini. Una auténtica gozada.


Ande, ande, ande. La secuela de un clásico de Dreamcast llega a la PSone


Trae acá esa pala: *Mr Driller* es uno de nuestros juegos favoritos

MR DRILLER G Namco

Prepárate para excavar un rato, ya que Namco acaba de lanzar la secuela de la vieja leyenda arcade *Mr Driller*. Como era de esperar, aparte de la inclusión de un modo para dos jugadores, la nueva encarnación de este puzzle no se diferencia en casi nada de sus ancestros. Hay algunas ambientaciones nuevas, como el Ártico o el Espacio, y también puedes elegir entre jugar con Mrs Driller o con un robot doméstico.

NI EN PINTURA
LOS DESCARTADOS DE *PSMAG*

Ojalá estos títulos jamás traspasen las fronteras orientales. Si los ves, ¡sal orriendo!



ORE NO RYORI

No es el primer simulador de cocina que aparece en Japón, pero esta versión videojueguil de *La Cocina de Arguiñano* revuelve el estómago de cualquiera.



DENSYA DE GO!

Un simulador que te pone en la piel de, atención, ¡un conductor de trenes de cercanías! El reto más adrenalítico consiste en llegar puntual a la estación.



DERBY STALLION

En Europa gustan los simuladores de gestión de fútbol. A los japoneses les priva lo mismo, pero en la hípica. Un juego de estrategia capaz de aburrir a las ovejas.





TOKIMEKI MEMORIAL 2

Un simulador escolar que deja mucho que desear... como los dibujos «ñoños». Niñas con faldas plisadas y niños uniformados de ojos rasgados. ¡Qué emoción!







DINASTY WARRIORS 3







Un *beat'em up* épico que te trasladará al campo de batalla del Japón medieval

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Dinasty Warriors 3***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Koei, creador de *Dinasty Warriors 3*, son los desarrolladores de otro mítico beat'em up. ¿Sabrías decirnos cuál?
1.- *Dead or Alive*
2.- *Kessen*
3.- *Virtua Fighter*

El premio

Proein y *PlayStation Magazine* sortearán 15 juegos *Dinasty Warriors 3* para PS2 entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



LANZAMIENTO: **JULIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **MAGENTA SOFTWARE**
WEB: **WWW.SONY.COM**

STUART LITTLE 2

Si creías que ser ratón era fácil, échale un vistazo a esto.

STUART

La vida de un ratón está llena de enemigos: arañas, gusanos, cienpiés e incluso robots de juguete que te hacen la vida imposible. Por suerte, podrás librarte temporalmente de ellos lanzándoles bayas.





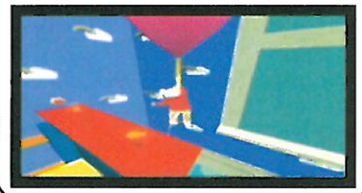
GALLETAS DE GATO

Estos peces dorados son galletas para gatos, y con ellas podrás «sobornar» al gato de la casa para acceder a los niveles siguientes y obtener recompensas. Pero no creas que es fácil encontrar todas estas galletas, ¡algunas están realmente inaccesibles! Si consigues encontrar todas las de algún nivel, felicidades.

AVENTURAS RATONIANAS

Volar colgándote de globos, descolgarte por cuerdas para atravesar grandes abismos, colgarte de techos, escalar paredes, bucear por las profundidades de una bañera... ¡Ser ratón puede ser muy divertido!





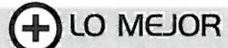
Alguien tan genial como Stuart Little no podía quedarse de brazos cruzados eternamente. Sin gente como él, este planeta sería realmente aburrido... Lo que no sabíamos era que, en esta ocasión, iba a estrenar una segunda *peli* junto con un juego, ¿no es fantástico? Ya, lo sabemos, los juegos sobre películas infantiles no suelen ser precisamente buenos, pero *Stuart Little 2* podría ser una de esas pocas excepciones que de vez en cuando confirman la regla.

Se trata de un plataformas abarrotado de puzzles que resolver. Recuerda mucho a *Toy Story 2*, tanto por el hecho de desarrollarse en un mundo «normal» que está lleno de peligros y cosas enormes para un ratón/juguete; como por el hecho de basarse casi exclusivamente en los puzzles. Si para un ser humano no resulta nada complicado recoger algo que hay sobre una mesa, ¡para un ratón puede ser toda una aventura!: tiene que escalar por el palo de la lámpara, saltar hasta el respaldo de una silla, dejarse caer a la parte inferior de ésta, lanzarse al vacío para agarrarse en pleno vuelo al mantel y, desde allí, escalar a la superficie de la mesa. ¡Y todo para recoger un par de ítems! Imagínate el procedimiento para obtener los cientos de ítems que aparecerán en el juego final. La variedad de movimientos y cualidades de las que es capaz Stuart es increíble para tratarse de un juego «infantil», nos ha sorprendido mucho. Escala como Lara, realiza saltos dobles, se cuelga de bordes y techos como Crash, utiliza toda clase de elementos del escenario para resolver los puzzles como Buzz Lightyear en *Toy Story 2*, dispara frutas a lo Tarzán, explora hasta el más ridículo hueco del escenario arrastrándose como el mismísimo Solid Snake...

Puede que sea un ratón, sí, ¡pero menudo ratón!

> **«Increíble para ser un juego "infantil"»**

AVANCE



LO MEJOR
- La variedad de movimientos de Stuart.
- Niveles enormes que explorar.



LO PEOR
- El control no es del todo suave
- La cámara parece estar de parte de los malos...

NUESTRA PREDICCIÓN
Con unos retoques a la cámara, *Stuart Little 2* podría ser un título estupendo.

LANZAMIENTO **VERANO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **STUDIO 33**
WEB **WWW.PLAYSTATION.COM**

Formula One Arcade

¿A que en Silverstone no tienen estos arranques?

¿STUDI-AS O TRABAJAS?

Studio 33 lleva desarrollando juegos desde mediados de los 90, y se ha especializado en juegos de carreras. Este equipo es el responsable de *Newman Haas Racing*, del increíble *Destruction Derby Raw* y de los juegos de F1 de Sony desde el año 99. *Formula One 2001* obtuvo la puntuación de 7/10 en *PSMag 53* y aparece como demo jugable en el CD de este mes.

LICENCIA PARA... CONDUCIR

Puede que esto no suponga una fórmula muy novedosa en los juegos de F1, pero en Sony no se han olvidado de las licencias. Así que dispondrás de todos los coches reales, con sus adhesivos y colores correspondientes en su sitio, tal y como se aprecia en el Jaguar que te mostramos aquí.

¡ESAS LUCES!

Como corresponde a todos los juegos de carreras *arcade*, *Formula One Arcade* es el paraíso del automóvil. Están los arranques de velocidad, los iconos de herramientas que sirven para reparar los coches y todas las maneras posibles de fastidiar a los contrincantes, como los ataques con ráfagas de luz (¡nos apostamos lo que quieras a que a más de uno le encantaría poder sorprender así a Michael Shumacher!). También aparecen instrucciones en pantalla para ayudarte, y los circuitos se van a rediseñar ligeramente para que las carreras sean más rápidas y contengan todavía más acción.



¡Chúpate esa! Esto es para vengarte del listillo que te ha adelantado hace dos vueltas

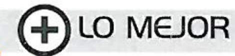
Los juegos de Fórmula Uno pueden resultar confusos. Esto se debe sobre todo a la gran cantidad de títulos de este tipo que hay, pero también al hecho de que no todo el mundo conoce –o tiene interés en conocer– los pormenores de la conducción de un coche de F1.

Y aquí es donde entra en acción *Formula One Arcade*. Para empezar, y de momento, es el único juego de F1 de PSone al que probablemente juegues este año. Sony y el desarrollador Studio 33 han decidido no incluir la mayoría de cosas que todos los que no son aficionados a la F1 siempre han odiado de los juegos de Fórmula Uno, y le han añadido montones de diversión *arcade* a las carreras.

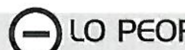
Así que este híbrido te ofrece los coches potentes y la velocidad de vértigo de la F1, incluyendo todos los circuitos, pilotos y coches con licencia que te puedas imaginar, además de un montón de elementos *arcade*.

Lo que *no* te ofrece son todos los detalles de simulación de cambio de ruedas, comprobación de la suspensión y demás retoques que tienen lugar al paso por boxes. Por lo que hemos visto hasta ahora *Formula One* nos gusta, así que el mes que viene seguiremos contándote más sobre este título.

AVANCE



- Reinventa de manera acertada la carrera de F1
- ¡Y además es divertido!



- No es un simulador
- Sigue siendo F1
- Puede parecerte algo superficial

NUESTRA PREDICCIÓN

Tenemos la certeza casi absoluta de que será un juego de carreras de primera

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...

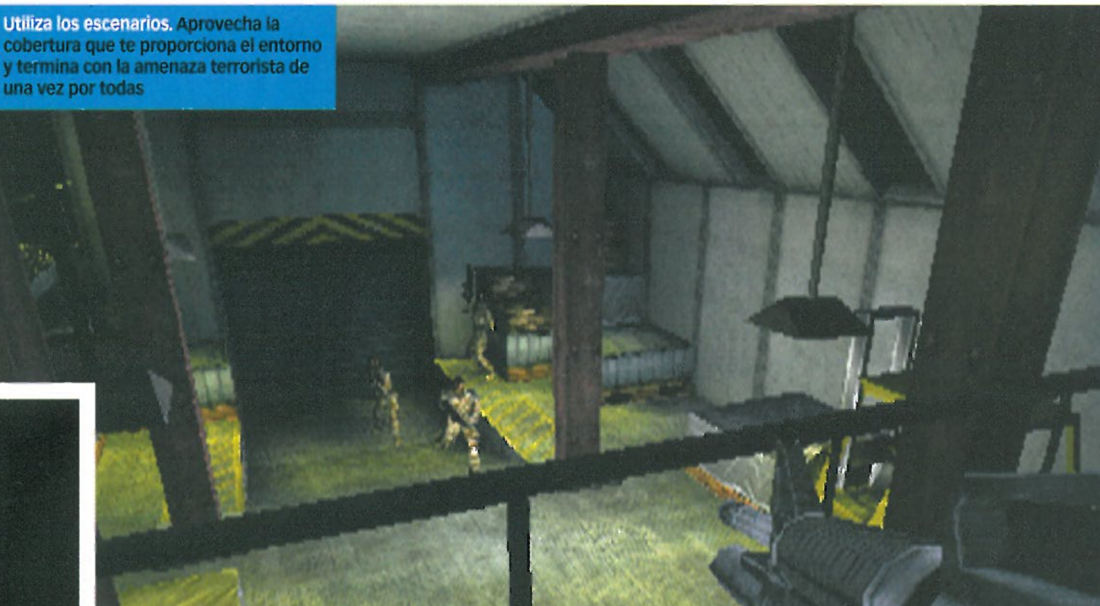


Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES


Arsenal infinito. Podrás utilizar multitud de armas a lo largo del juego, pero nuestra favorita es y será siempre el rifle de francotirador.


Utiliza los escenarios. Aprovecha la cobertura que te proporciona el entorno y termina con la amenaza terrorista de una vez por todas


¡Qué bonito! Sí, aunque no lo parezca, son gráficos de un juego de PSone...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **FRIENDWARE**
DESARROLLADOR **REBELLION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

MEDAL OF HONOR (N/D)
Ufff... Este juego marcó nuestras vidas para siempre...

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (PSMag48, 9/10)
...Y este la remarcó...

DELTA FORCE
URBAN WARFARE

Acaba con el terrorismo en primera persona...

Días, semanas, meses, años... bueno, quizá no tanto, pero la verdad es que llevamos mucho tiempo deseando poder jugar a la versión final de *Delta Force: Urban Warfare* y poder contaros qué tal es este título que aspira a tanto. Pues se trata de uno de los mejores juegos que han aparecido los últimos meses para PSone. Y no lo decimos porque el catálogo de la pequeña de Sony no ofrezca muchas novedades. *DFUW* es bueno porque sí. Porque nos ha gustado. Y punto.

Aunque quizá no haga falta, vamos a refrescarte un poco la memoria sobre el argumento. En este *shooter* en primera persona te metes en la piel de un oficial de los cuerpos Delta Force y, tu misión, será ni más ni menos que luchar contra unos terroristos muy, pero que muy malos y que están planeando construir un arma atómica. ¿Todo claro hasta ahora? Un argumento simple y directo, ¿no? Pues prepárate, porque no te resultará nada fácil salirte con la tuya y acabar con todos los malechores de turno.

Tienes por delante 18 misiones de alto peligro que se reparten a lo largo de nueve escenarios diferentes. Estos escenarios van desde un edificio de oficinas en Zurich hasta los encantadores muelles de pescadores de Canadá. Y no creas que lo único que vas a hacer vaya a ser disparar como un loco a todo lo que se mueva. Nada de eso. Las misiones que deberás llevar a cabo incluyen rescate de rehenes, captura capos de la mafia, intercepción de transmisiones, toma de prisioneros enemigos, desactivación de explosivos y asaltos a cuarteles enemigos... ¿Demasiado para ti? No seas cobarde. Además, tienes a tu disposición un amplio arsenal que ya quisiera el mismísimo Gabe Logan.



Las armas que podrás utilizar para mandar al infierno a los tipos que se te pongan en tu camino van desde rifles de asalto a rifles de francotirador, pasando por lanzadores de granadas y de cohetes, explosivos con control remoto, además de gafas de visión nocturna y termal, radar de combate y desactivador de cámaras de seguridad. Un total de más de 20 armas para darle al gatillo. Tranquilo, que todavía no hemos acabado.

Hasta aquí no hay muchas novedades con respecto a otros *shooters* que han pasado por PSone (costará mucho quitarnos de la cabeza la gran serie *Medal of Honor*). Ahora viene lo bueno.

Los enemigos de *Delta Force* son más listos de lo que puedan parecer a simple vista. Se comunican por radio, piden refuerzos,

«Delta Force no nos ha decepcionado en absoluto y ha colmado todas nuestras esperanzas puestas en él.»



Efectos meteorológicos. La lluvia hará acto de presencia en algunas partes de la aventura



¡Ui qué verde! Tranquilo, tu televisor funciona perfectamente, sólo estás utilizando la visión nocturna... ¡mola!



activan alarmas e incluso son capaces de seguir el rastro de sangre que vas dejando cuando te disparan... Increíble pero cierto. En más de una ocasión llegamos a pensar que eran más inteligentes ellos que nosotros (¡cuando jugaba el primo del redactor jefe estabamos seguros de este hecho!). Los terroristas son capaces de agacharse, cubrirse, emplear maniobras tácticas, se quedan sin balas e, incluso a veces, se disparan entre ellos por accidente (¡eso sí que mola!)

Delta Force: Urban Warfare presenta un aspecto gráfico de lo más tenebroso (casi siempre está a oscuras o la paleta de colores es de tonos verdes y azulados), pero cumple su función a la perfección. Las animaciones de los terroristas no están nada mal (¿quién inventó el *motion capture*?) y, el diseño de niveles es variado y original. Y lo mejor de todo es que resulta de lo más divertido echarse unas partidillas. El argumento te engancha y siempre quieres intentar capturar al malo o salvar a los rehenes o lo que sea. Gracias a las secuencias de video que se intercalan en el transcurso de la acción nos vamos enterando de qué va todo. Aunque a veces, éstas cortan un poco el ritmo del juego y su calidad gráfica no es nada del otro mundo. Pero aún así, están muy bien.

Delta Force no nos ha decepcionado en absoluto y ha colmado todas nuestras esperanzas puestas en él. Un muy buen juego para los tiempos que corren. Esperamos que aparezcan más títulos así para nuestra querida PSone... ●



VEREDICTO



● GRÁFICOS 7
Los años no perdonan

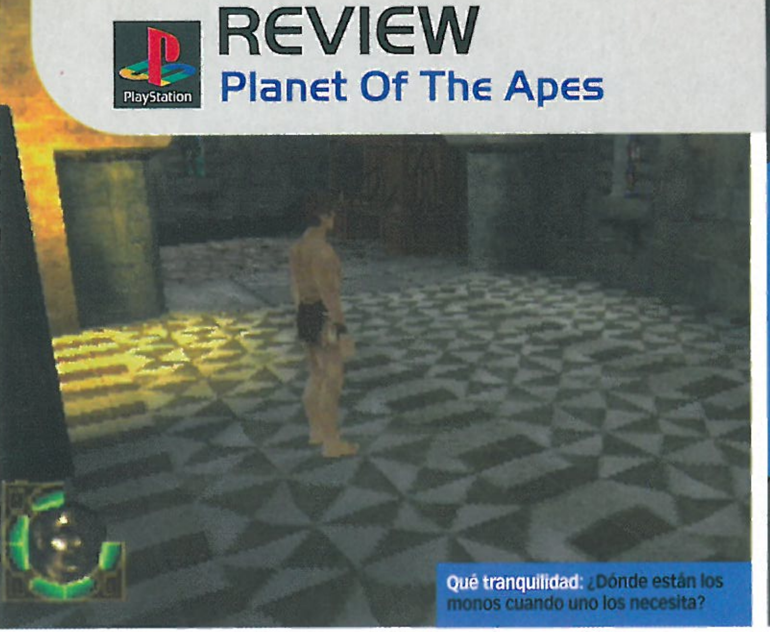
● JUGABILIDAD 8
Es un shooter, ¡por dios!

● ADICTIVIDAD 9
Lucha antiterrorista en estos tiempos

CONCLUSIÓN

Un buen ejemplo de qué la PSone ha sido y será una gran plataforma de videojuegos





Qué tranquilidad: ¿Dónde están los monos cuando uno los necesita?



Qué bajón: Vas a tener que bajar desde ahí tarde o temprano, ¿sabes?

PISTA CLAVE

Por detrás

Es posible acabar con algunos monos sin que se enteren. Ponte detrás de ellos y aunque no los liquidarás de un solo golpe, ¡se quedarán quietos mientras tú sigues dándoles hasta acabar con ellos

PLANET OF THE APES

Leña al mono, que es de goma, estooo... de polígonos



Cuando por fin estábamos a punto de borrar de la memoria el *remake* de Tim Burton, Ubi Soft decide echar leña al fuego con el lanzamiento de *Planet Of The Apes*. El juego está basado en la novela original de Pierre Boulle –aunque recibe una influencia más que directa de esa reciente *joya* de Hollywood– y se centra en Ulises, un astronauta que efectúa un aterrizaje forzoso en un extraño planeta habitado por unos simios enormes. Inmediatamente le encierran como a un animal y que consiga escapar dependerá de ti. A la hora de jugar, es muy parecido a los *sneak-'em-ups* del estilo de *Tenchu*, y la verdad es que a veces sí que produce una sensación de tensión nerviosa similar. En muchas ocasiones tienes que esconderte por los rincones para intentar evitar que gorilas grandísimos y mandriles ataviados con monos. Cuando te descubran, tendrás que enfrentarte a ellos y ganar el combate será más una cuestión de suerte que de habilidad. Por lo general, sueles acabar dándote de morros en el suelo una y otra vez. Menos mal que cuentas con un dispositivo rastreador de movimiento la mar de eficaz, que te muestra la dirección en la que se produce cualquier movimiento cercano y a qué distancia se realiza, para que así te puedas ahorrar alguna que otra pelea.



Técnicamente, el juego nos parece algo flojillo. Si bien el argumento y la jugabilidad pueden llegar a «engancharte» lo suficiente, unos gráficos flojetes y una cámara más bien lenta le hacen perder bastante, sobre todo cuando el problemático diseño del nivel hace que caigas y pases del suelo directamente al abismo... algo que no está nada bien.

> **«Los puzzles parecen estar hechos al azar, y son fáciles»**

Los puzzles parecen estar hechos un poco al azar, y no resultan difíciles... algunos son incluso demasiado fáciles. A menudo se basan en movimientos que sólo puede realizar Ulises en un momento determinado, así que aquí no hay vuelta de hoja, no es como en *Tomb Raider* («ah, vale, aquí puedo dar un salto así y luego un agarre *asá* y después...»). Ulises decide sencillamente que puede arrastrarse a través de un agujero, de repente, o accionar una palanca.

La jugabilidad de *Planet Of The Apes* pende de un hilo constantemente. A pesar de ser lineal y a veces enormemente frustrante, sigues queriendo saber más cosas y ver más cosas (que es en definitiva la esencia de todos los juegos de aventuras). En fin, que mejor vemos la «peli» (la original, ¿eh?) primero y luego ya jugaremos. ●

DATOS



DISPONIBLE **JUNIO**
PRECIO **18 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **N-SPACE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

TENCHU 2
PSMag47, **7/10**
Más logrado, más cuco y más satisfactorio

TOMB RAIDER
PSMag 1, **10/10**
El original y el mejor. Un juego como Dios manda.

VEREDICTO



● GRÁFICOS 5
Aburridos. A veces poco pulidos

● JUGABILIDAD 7
Puede resultar tenso y emocionante

● ADICTIVIDAD 6
Que te maten los monos de chiripa lo hace interminable

CONCLUSIÓN

Una historia simpática a la que restan interés una producción floja y un combate rarito

6/10





FIB Heineken 2002

VIII FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM

ESCENARIO VERDE:

RADIOHEAD. SUEDE. THE CURE. PAUL WELLER. MUSE. PRIMAL SCREAM. THE CHEMICAL BROTHERS. LOS PLANETAS. GUS GUS (LIVE).

AIR. AUSTRALIAN BLONDE. BELLE AND SEBASTIAN. BLACK REBEL MOTORCYCLE CLUB. DOVES. EL HOMBRE BURBUJA. MERCROMINA. «RINÔÇÉRÔSE». SUPER FURRY ANIMALS. SUPERGRASS.

ESCENARIO MOTOROLA:

CORNELIUS. DJ SHADOW. FELIX DA HOUSECAT DJ. SAINT ETIENNE. RÖYKSOPP. ARTIST UNKNOWN.

ALEX GOPHER DJ. KID LOCO (LIVE). MIGUEL MIGS. MISS KITTIN AND THE HACKER (LIVE). RICARDO VILLALOBOS DJ. SLAM (LIVE). SUPER_COLLIDER. TELEPHUNKEN (LIVE). THE MAXWELL IMPLOSION.

ESCENARIO FIBERFIB.COM:

SIGUR RÓS. THE BETA BAND. THE ELECTRIC SOFT PARADE. THE REINDEER SECTION.

BEEF. BONDAGE. CARROTS. DEPARTURE LOUNGE. EL DIABLO EN EL OJO. HAVEN. I AM KLOOT. ME ENVENENO DE AZULES. NO NEO. THE NOTWIST. THE TEA SERVANTS.

FIB CLUB:

LOW. PERRY BLAKE. RICHARD HAWLEY.

AROAH. DELUXE. DOMESTIC. FINE!. JOSEPH ARTHUR. NEIL HALSTEAD. NOSOTRÄSH. POLAR. THALIA ZEDEK. ÚRSULA. VIVA LAS VEGAS.

PISTA MOND+CHILL OUT.

... Y MÁS

NOCHES TEMÁTICAS FIB CLUB

VIERNES 2	SÁBADO 3	DOMINGO 4
NAKED MUSIC NIGHT LIVE PETALPUSHER - DJ MAURIZIO AVILES- DJ ANDY CALDWELL- DJ AQUANOTE	INTERNATIONAL DEEJAY GIGOLOS NIGHT FILLIPPO NAUGHTY MOSCATELLO LIVE- SAVAS PASCADILIS DJ- TRAXX DJ- ZOMBIE NATION LIVE	TUMMY TOUCH NIGHT ORGANIC AUDIO LIVE- TIM "LOVE" LEE LIVE SOUNDSYSTEM- SOUVENIR LIVE- TUTTO MATTO DJ

PROGRAMACIÓN CHILL OUT

VIERNES 2	SÁBADO 3	DOMINGO 4
NEN AKASHA CNOID – RADAR COEVAL ALEMANIA MINIMAL PRESENTA: SCAPE/BERLÍN: STEFAN BETKE AKA POLE BARBARA PREISINGER JAN JELINEK ANDREW PEKLER	PT 10 – TECHNOTERRORISM ARMAND KUKA FIBLA ZERO ALEMANIA MINIMAL PRESENTA: SHITKATAPULT/BERLÍN: T. RAUMSCHMIERE MARC WEISER/RECHENZENTRUM APPARAT	DYERENGER–TECHNOTERRORISM SENSITIVE AUDIO MARIO CIËLO COCÓ CIËLO ALEMANIA MINIMAL PRESENTA: KOMPAKT/COLONIA: TOBIAS THOMAS SUPERPITCHER RALF CHRISTOPH

FIESTA LOIS:

BEACHWOOD SPARKS. CASSINO. LE HAMMOND INFERNO DJ'S. MAGA. OCTUBRE. THE HACKER.

2, 3 Y 4 AGOSTO
WWW.FIBERFIB.COM

DEL 29 DE JULIO AL 6 DE AGOSTO ZONA DE ACAMPADA
1 AGOSTO FIESTA LOIS
5 AGOSTO FIESTA DE CLAUSURA EN LA PLAYA
ACTIVIDADES EXTRAMUSICALES:
DEL 30 DE JULIO AL 5 DE AGOSTO
CORTOS-CURSOS-DANZA-MODA-ARTE-TEATRO-NET ART
PRECIOS:
ABONO DE 3 DÍAS (9 DÍAS ZONA DE ACAMPADA GRATIS)
ANTICIPADA: 110 EUROS. TAQUILLA: 120 EUROS

VENTA DE ENTRADAS:
EN TODOS LOS CENTROS EL CORTE INGLÉS Y TERMINALES SERVICAIXA.
EL CORTE INGLÉS 902 400 222
BANCAJA 96 399 55 77, 902 11 55 77
SERVICAIXA 902 33 22 11

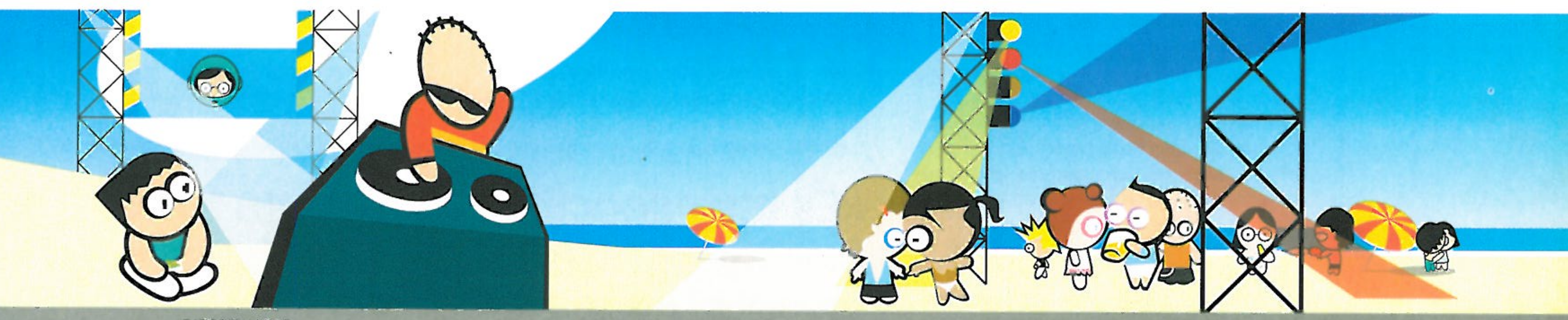






OTROS PUNTOS DE VENTA:
ALICANTE (EL TROCADERO). BENICÀSSIM (AZAHAR 1991 Y FIBERCAFÉ).
BILBAO (POWER RECORDS). CASTELLÓN (MEDICINALES Y CONCERT).
CÓRDOBA (FUENTES GUERRA DISCOS). MURCIA (CONTRASEÑA).
PALMA DE MALLORCA (RUNAWAY). VALENCIA (AMSTERDAM).
VALLADOLID (POPPY FACTORY). YECLA (PICCADILLY). ZARAGOZA (LINACERO)

NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE SER EL PRIMERO EN ENTERARTE. SUSCRÍBETE A LISTA@FIBERFIB.COM



ORGANIZA:



PATROCINADOR PRINCIPAL:



MEDIOS OFICIALES:







CON EL PATROCINIO DE:









ENTIDADES COLABORADORAS:







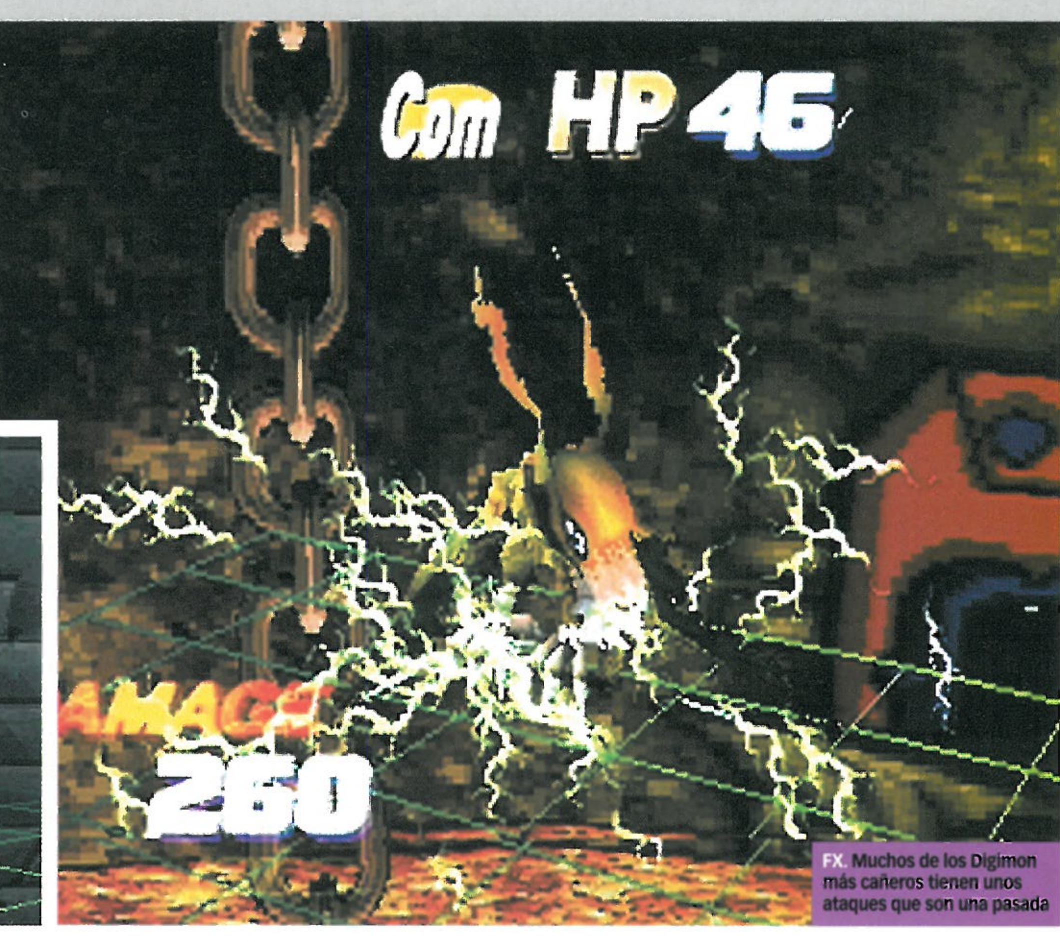




La velocidad mata. Desarrolla rápidamente a tu Digimon para deshacerte del enemigo ipso facto.

PISTA CLAVE

¡Gana con artimañas
Comprueba las cartas que tiene en mano tu contrincante y los posibles efectos especiales que use. Así verás cuál es su jugada más probable. Por ejemplo, el contraataque es una táctica útil contra el Digimon básico.



FX. Muchos de los Digimon más cañeros tienen unos ataques que son una pasada

DIGITAL DIGIMON MONSTERS: DIGITAL CARD BATTLE

Echa mano a la baraja y elige una carta...

DATOS



DISPONIBLE **JULIO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **BANDAI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS
DIGIMON WORLD
(PSMag48 7/10)
Un agradable coleccionista de monstruos sobre el tema de Tamagotchi



Con la llegada de los videojuegos, los juegos de cartas (sí, esas cosas hechas de papel) han sido relegados a un segundo plano por muchos jugadores modernos. Sin embargo, aún quedan disponibles muchos buenos juegos de cartas coleccionables y algunos están relacionados con videojuegos, especialmente con *Harry Potter* y *Pokémon.*

Como ya habrás deducido, *Digital Card Battle* pertenece a este grupo, y aspira a trasladar a PlayStation la experiencia de un juego de cartas, algo que consigue de manera admirable.

Existe una historia sin demasiado fundamento detrás de todo esto, pero la verdad es que no tiene ninguna importancia, ya que el juego gira en torno a la construcción de barajas virtuales de 30 cartas para vencer a tu contrincante. Tendrás que vencer a los tres Digimon que hay en la baraja de tu contrincante para ganar la partida.

Los Digimon son destruidos cuando agotas todos sus puntos de vida, y las maneras de hacerlo son muy variadas; aquí está la gracia del juego. Las barajas son unos elementos hechos totalmente a medida, por eso no tiene por qué haber dos barajas iguales y las puedes (y debes) personalizar, confeccionándolas según tu estilo de juego o de manera que venzas a la baraja que tenga el contrincante en ese momento. Para poder viajar por el mapa del mundo en la aventura del juego, tendrás que entrar en el área de lucha en una zona determinada y vencer al contrincante, lo que normalmente consiste en vencer a tres barajas/jugadores consecutivos. Hecho esto, desbloqueas la siguiente zona y continuas avanzando en el juego. Siempre puedes enfrentarte a contrincantes que ya has derrotado antes, y así no te da la impresión de estar flotando sin llegar a ninguna parte cuando te enfrentes a una baraja potente que bloquee tu progreso inmediato. Como puedes ganar cartas y habilidades que las personalizan, siempre hallarás el modo de mejorar tu baraja para que al final dispongas de la «munición» necesaria para la batalla más dura. Las batallas constan de varias manos en las que los Digimon intentan



Campo de batalla. Ganas las peleas agotando los puntos de vida de tus contrincantes

«Es muy sencillo, pero, como todo buen juego de cartas, está basado en la estrategia.... Es genial»



¡Arggh!. Parece un lío, pero cuando juegues tendrá sentido



¿Con-Fusión? Aquí te ofrecemos un ejemplo preparado...

Lo que nos gusta de *Digital Card Battle* es que puedes crear tus propias cartas... bueno, casi. Si combinas dos cartas en la Tienda de Fusión, el juego te ofrecerá una tercera. La carta resultante está preprogramada por el juego, pero es divertido descubrir cuál es la carta fruto de las otras dos... nunca se sabe, incluso podría salir algo fuera de lo común.

ELECCIONES



Elige dos cartas. Al principio, como no sabes lo que puede pasar, no uses cartas de las que te queden pocas, ya que el resultado podría ser peor que las cartas que utilizas

DECISIONES



Después de elegir las dos cartas, Andromon te dirá qué tipo de carta obtendrás. ¡Éste sería un buen momento para retirarse si no te gusta lo que se avecina!

RESULTADOS



¡El resultado! La verdad es que no es nada del otro mundo. Pero, oye, es parte de la gracia. El cruce puede dar lugar a algo que nunca has visto...



De palique. Podrás encontrar muchas claves en los Battle Cafes





Mapamundi. El problema es que es algo pequeño



reducir a cero la vida del otro. Los turnos tienen tres fases principales. En la fase de preparación sacas las cartas y eliges tu Digimon (si es que necesitas uno); en la fase Digivolve puedes usar las cartas Digimon para acumular tus puntos Digivolve y cuando tengas suficientes puntos puedes «evolucionar» a un nivel Digimon mejor/más alto; en la fase Batalla utilizas tus cartas para poner en práctica tu estrategia y observar el resultado mientras los Digimon luchan. Es muy sencillo, pero como todo buen juego de cartas está basado en la estrategia. El juego está repleto de retos, para saber cuándo, cómo, con cuál, y a qué jugar, y constituirá un mundo de diversión para los estrategas de cartas. Además, contiene un buen sistema de recompensa por ganar partidas y puedes ganar cartas y puntos adicionales, según cómo hayas jugado. Sencillo, profundo y divertido. ¡Es genial! Hay un par de puntos que no nos hacen tanta gracia, ya que podría haber sido un juego

PUEDES...



TENER PREPARADO UN PLAN INGENIOSO
Para que veas lo variable que puede ser tu estrategia, elige la Igloo City Battle Arena. Las barajas enemigas juegan con muchas cartas que les dan continuamente a sus Digimon HP adicionales (vida), así que es bastante difícil eliminarlos. ¿Por qué no pruebas con algo más sutil? ... como... tumbarlos. Procura no usar la opción de carta de ayuda y así te quedarán un montón de cartas en la baraja. Al final, el contrincante se quedará sin cartas y cuando su Digimon estire la pata, perderán el juego, ya que no pueden sacar ninguna carta. Ésta es una de las múltiples tácticas con las que puedes personalizar tu baraja. Hay muchas y variadas posibilidades.



Estadísticas. Al final de cada partida, las estadísticas te muestran cómo lo lleva tu baraja

más grande (a pesar de que el modo para dos jugadores compensa esto de algún modo), con muchas más cartas disponibles, pero no tiene la menor importancia, porque como está ya es muy divertido.

¿Cuántos juegos conoces que te permitan personalizar totalmente a tus personajes, ajustar continuamente tu plan según lo consideres apropiado, desarrollar una estrategia que muy bien pudiera ser única y de tu propiedad? Seguro que no muchos, pero eso es exactamente lo que es posible hacer en *Digimon Card Battle*. Una pasada.



¡Vaya tela!. Sí, el juego está lleno de monstruos

VEREDICTO
PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 6**
  Son funcionales, pero están bastante bien
- **JUGABILIDAD 8**
  Tan intensa como tú quieras... Genial
- **ADICTIVIDAD 7**
  Se podría haber mejorado, no está mal

CONCLUSIÓN
Sencillo, con un gran componente de estrategia y además puedes personalizar tu baraja

7







PISTA CLAVE

Elige una carta...
Es una técnica de márketing descarada, pero las cartas de intercambio Digimon del juego incluyen un reforzador que bien puede ayudarte, bien fastidiarte. Pero no lo sabrás hasta que no gires la carta.



Jefeman. El Digimon de final de nivel presenta una forma poderosa. Lástima que su escenario sea de pena



Adelante, Digimon: Los entrenadores de los Digimon no dejan de animar ni un solo momento

DATOS



DISPONIBLE **JULIO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **HUDSON**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

TEKKEN 3
(*PSMag40* 7/10)
El campeón mundial indiscutible de los beat 'em up

DIGIMON WORLD
(*PSMag48* 7/10)
Colecciona Digimon en lugar de destrozarles los higadillos

DIGIMON RUMBLE ARENA

Un *beat 'em up* cañero con envoltorio de caramelo. ¡Nos encantan las golosinas!

Advertencia dirigida a todos los que han arrugado la nariz nada más leer la palabra Digimon en el título: ¡no paséis página todavía! De lo contrario, os lamentaréis de no tener ni idea de uno de los mejores juegos del año, hasta la fecha.

Vale que es una licencia de unos dibujos para críos. Vale que se inspira en una imitación descarada de los Pokémon. Vale que los Digimon ya empiezan a estar un poco pasaditos de moda. ¿Pero qué importa todo eso si el juego es una pasada?

Digimon Rumble Arena, partiendo de la base del famosísimo juego para Nintendo *Super Smash Brothers*, es un juego de peleas rápido, furioso y de excelente factura que, además de machacar los botones, te obliga a emplear la materia gris.

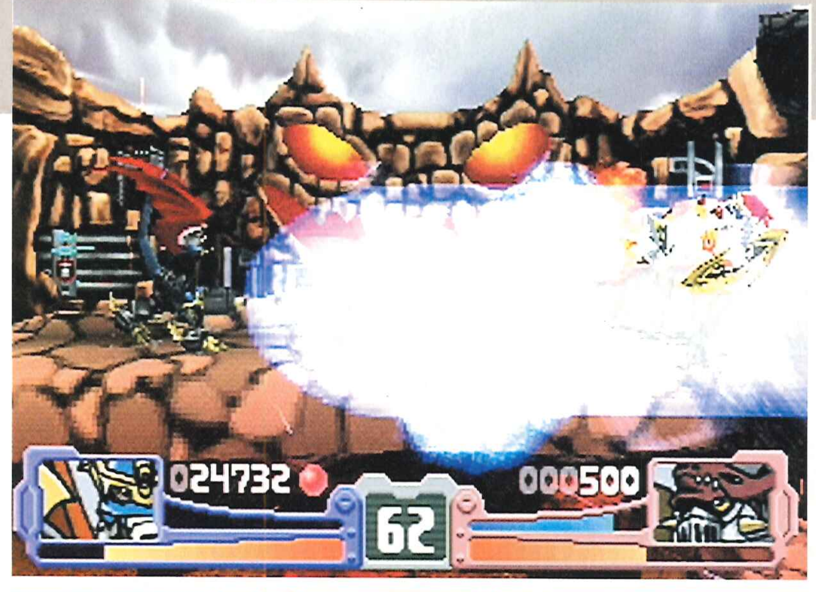
Pasa del argumento (del que no vale la pena ni hacer mención) y elige a uno de los diez Digimon con el que debes pelear a lo largo de una serie de combates contra monstruitos rivales. Pero aquí no acaba todo, ni mucho menos.

Al igual que en *Smash Brothers*, la cámara no para de avanzar o retroceder el plano para que ambos combatientes aparezcan siempre en pantalla. El resultado final es increíble, y como muestra, el comentario del primo del redactor jefe cuando lo vio por vez primera: «¡Vaya pasada! ¿Es un juego de la PlayStation 2?»

A diferencia de *Smash Brothers*, sin embargo, para ganar no basta con lanzar al contrario fuera del *ring*. Para agotar su barra de energía deberás alardear de buenos reflejos y mejores dotes de estrategia, que variará según el personaje y el escenario que os rodee.

Los incondicionales de la serie ya sabrán que cada una de estas criaturas digitales puede «Digievolucionar» y transformarse en una poderosa bestia de meganivel en momentos de apuro. En el juego deberás estar atento a la barra Digivolve, que se rellena cuando propinas buenas palizas. Cuando alcanza su máximo esplendor, basta pulsar R1 para transformar a tu dulce bichito en una insaciable máquina de demolición. No obstante, deberás pagar un alto precio por cada uno de estos devastadores ataques.

> **«Un desafío supremo para los jugadores solitarios y un buen rato de diversión para compartir con los amigos»**



Aquí hay nivel

Los escenarios son algo más que fondos de gran belleza. En todos ellos hay un peligro oculto del que debes recelar

REVOLUCIÓN



Uno de nuestros escenarios favoritos: es un cubo giratorio repleto de bombas. Igual estás en el suelo que, acto seguido, te encuentras en el techo y la fuerza de la gravedad haciendo de las suyas.

PLANTA RECICLADORA



No te preocupes por machacar en exceso al rival en este nivel. Cuando suena la sirena, las plataformas se abren y lanzan a cualquier Digimon despistado al cubo de basura que hay debajo.

GLACIAR



Los peligros de algunos niveles son fáciles de avistar. Ese vapor que emerge del trasero de Agumon no es un pedete, aunque lo parezca. Es el efecto que produce un res- balón.

NATURALEZA



Los Digimon de Meganivel demasiado ocupa- dos dándose una tunda como para percatarse del pedrolo que se les viene encima. Sólo hay un tipo de Digimon capaz de destrozarlo, y no es ninguno de éstos... ¡qué mala suerrrrte!

Excelencias gráficas Un pequeño toque Tekken: la pantalla dentro de otra pantalla

Para empezar, un Digimon de meganivel es mucho más lento y, por lo tanto, más propenso a los ataques de los pequeñines. En segundo lugar, el estado meganivel dura un tiempo limitado.

Los Digifans sabrán también que cada Digimon goza de un poder elemental (fuego, agua o tierra), y que dicho poder puede conllevar la victoria o el fracaso, dependiendo del entorno. Por ejemplo, en el nivel del bosque, Patamon (un Digimon de tierra), puede destruir las rocas gigantes y rodantes que amenazan a ambos contendientes, pero en el nivel ártico, el pobre Patamon no deja de resbalar mientras Aguman, su rival de fuego, se agarra al suelo como una lapa. No está nada mal.

Los Digimon ejecutan los típicos movimientos de pelea: patadas, puñetazos, ataques bajos, contras y bloqueos, y las animaciones de todos ellos son espectaculares y únicas para cada personaje. Los Digimon de meganivel cuentan además con movimiento definitivo devastador capaz de absorber por completo la barra de energía del rival, si bien acto seguido retoman su aspecto normal. Un recurso de emergencia, pues.

La durabilidad no es su punto fuerte, ya que, aparte del modo historia, poco más puede ofrecer *Digimon Rumble Arena*. Entre nivel y nivel hay unos cuantos subjuegos en los que debes martillear los botones con fruición (y a los que podrás acceder por separado una vez superado todo el juego), pero su único aliciente radica en sumar más puntos. Lástima también que el jefe final siga la tradición impuesta por *Tekken 3*: se trata de un Digi-Demon muy duro de pelar cuyo escenario es increíble, pero carece de elementos interactivos por completo. Y lástima, por último, que no se haya incluido ningún nivel para cuatro jugadores vía multitap.

A pesar de todo, *Digimon Rumble Arena* se erige en una alternativa novedosa y de calidad al demasiado poblado género de los *beat 'em up*. Ofrece un desafío supremo para los jugadores solitarios, y un buen rato de diversión para compartir con los amigos. Si te gustan los Digimon, suma un número más a nuestra puntuación definitiva, ya que con algo así se te va a caer la baba.

PUEDES



JUGAR A SUBJUEGOS
Hay tres subjuegos a tu elección, a cual más extraño. En uno debes lanzar una bola para cazar diamantes flotantes, y el segundo es el típico juego de los aros. El mejor, sin duda, es el tercero, en el que debes golpear un saco de boxeo. Ve reservando un par de joypads.

HERIR A LOS ANIMALES
No son animales reales, pero las bestialidades, y valga la redundancia, que deben sufrir, provocarían más de un desmayo en la protectora de bichejos.





Megagolpe. Un Digimon de meganivel lanza su mortífero ataque definitivo



Zoom, zoom. El nivel de detalle cuando la cámara se mueve es impresionante



VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
3D alucinante, y fondos muy detallados

JUGABILIDAD 8
No es como *Tekken*, pero casi

ADICTIVIDAD 7
La que puede ofrecer un *beat 'em up*

CONCLUSIÓN
Bajo una apariencia infantil yace un increíble juego de peleas



THE HOOBS

No son Teleñecos, son Hoobs, y mucho más

Son tiempos extraños, el mundo no deja de evolucionar, y hoy en día, las cosas no-tecnológicas son más extrañas para los niños que la alta tecnología para los mayores. Imagínate: si para tu abuela eso que llaman Internet todavía es un misterio, ¿te crees capaz de hacer entender a tu sobrino que la leche no la producen esas cajas de cartón que hay en la nevera?

No siempre es fácil entender las cosas más simples, a ninguna edad. Hasta la cosa más evidente y sencilla puede convertirse en un problema o una incógnita de proporciones astronómicas para una mente inexperta en ciertas lides (sólo tienes que ver cinco minutos de Gran Hermano para darte cuenta). Los mayores no las tendremos que apañar como mejor podamos, pero hombre, échale una mano a tu sobrino con eso de la leche, las vacas, la nevera, los tetrabricks...

Eso es lo que intenta The Hoobs, un juego basado en la nueva serie para la televisión de Jim Henson —creador de Barrio Sésamo, Fraggle Rock y naturalmente los incombustibles Teleñecos—, explicar el mundo con un lenguaje y unos métodos... «para que los entiendan los niños».

Los Hoobs son cuatro peluches, casi idénticos a los Teleñecos de toda la vida, pero con una forma de vida muy diferente. Se trata de un grupo de extraterrestres que está estudiando el planeta Tierra, y para ello, recurren a lo que ven y a lo que les explican los terrícolas. O más concretamente, los niños terrícolas. Se comunican con su planeta de origen mediante Internet, y recopilan toda la información que recogen de nuestro planeta en sus discos duros mediante vídeos, textos y canciones. Desde qué es un «perro» hasta «de dónde sale la leche», siempre dejando claro qué es Internet, los teléfonos móviles, para qué sirven los ordenadores, etc.

Todos los conocimientos recopilados por los Hoobs en la Tierra se muestran en el juego a través de diferentes minijuegos, localizaciones, vídeos, fotografías, canciones y textos, más o menos del mismo modo que lo hacen en la serie para la tele (que en nuestro país sólo es televisada por Canal Sur). ¡El mundo de los humanos está lleno de misterios para los pobres Hoobs! Y de lo que se trata es de resolverlos con ayuda de los niños, al mismo tiempo que los propios niños —con el juego— los descubren y resuelven.

La idea, naturalmente, nos parece de lo más adecuada. Nada como este videojuego para explicar cosas a un niño... ¿no?

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **JIM HENSON SOFTWARE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

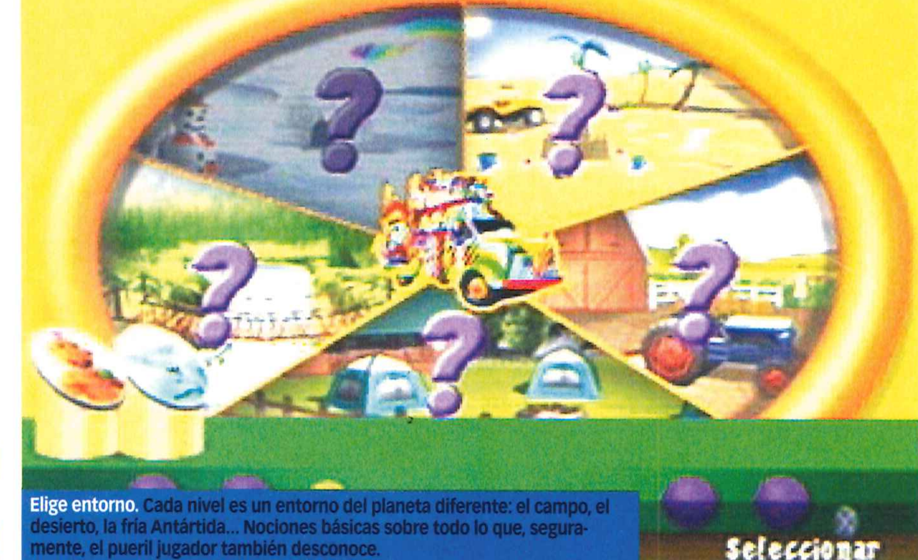
ALTERNATIVAS

AZTEC
(PSMag45,5/10)
Otro título educativo, pero algo más concreto, para niños que ya sepan hablar desde hace algún tiempo.

RUGRATS
(PSMag29,5/10)
También infantil, pero antieducativo: enseña a tus hijos a ser malos y gamberros.





Elige entorno. Cada nivel es un entorno del planeta diferente: el campo, el desierto, la fría Antártida... Nociones básicas sobre todo lo que, seguramente, el pueril jugador también desconoce.

Fotografías. Si te encomiendan buscar una mofeta, un castor o una ardilla, tienes que ir observando a todos los animales hasta dar con el correcto, consultando las fotos de tu «Hoobopedia».

«Nada como un videojuego para explicar cosas a un niño»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
Hombre, no es un Crash...

JUGABILIDAD 6
La de un libro infantil

ADICTIVIDAD 7
Sólo para criaturas jovencísimas

CONCLUSIÓN

Si conoces a algún niño en esa edad en la que no dejan de preguntar «por qué» a todo, regálale esto con una PlayStation. Sus padres te lo agradecerán.

7 / 10



LILO Y STITCH: PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

Stitch da una nueva dimensión a la palabra «mascota».

DATOS





DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

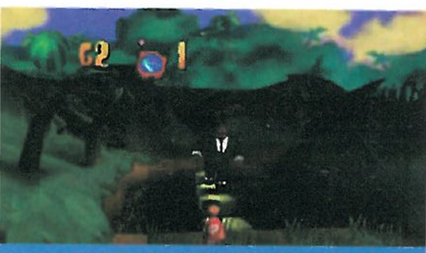
ALTERNATIVAS

PS1: Crash Bandicoot 3: Warped
(PSMag24 9/10)
El mejor plataformas de PlayStation, ¿no lo tienes? Algo fácil, pero el mejor.

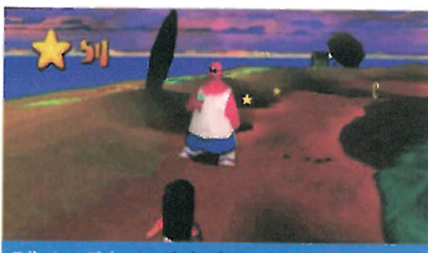
PS2: El Emperador y sus Locuras
(PSMag55 7/10)
Kuzco es el emperador de los juegos basados en películas Disney, conócele.

Te avisamos el mes pasado, ¿no? Te dijimos que *Lilo y Stitch* iba a ser un «*Crash Bandicoot* disfrazado», y no nos equivocábamos demasiado. Aunque carece de los gráficos, la suavidad y el control de un *Crash*, básicamente es el mismo tipo de juego. Los niveles de plataformas en *scroll* se alternan con jefes, niveles de persecución, alguna carrera... Recoge 100 ítems para obtener una vida extra —que aquí son tazas en lugar de frutas—, evita los barriles rojos de dinamita —en lugar de las cajas de TNT de *Crash*—, salta plataformas, elimina a los malos con tus dos ataques posibles...

En *Lilo y Stitch* controlas alternativamente a los dos personajes que dan nombre a la *peli* y el juego, pero eso no es algo que importe mucho en términos de jugabilidad. Después de tres o cuatro niveles, ni te darás cuenta de si estás llevando a la niña o el extraterrestre. Es más: llega un momento en el que sólo continúas jugando para ver nuevas secuencias de vídeo, porque son lo mejor. Pequeños fragmentos de la película con los que te partirás de risa. ¡Estamos deseando verla! La música, los vídeos, los diálogos y la presentación, todo genial. Todo, excepto el juego propiamente dicho, bastante sencillote en todos los aspectos.



Una pareja inseparable. Aunque a veces juegues con uno y a veces con otro, Lilo y Stitch son inseparables. Para bien o para mal, siempre juntos.



Tributo a Elvis. Uno de los ítems que debes buscar por los niveles son estos discos de Elvis. Mr. Presley es alguien muy respetado por Lilo y su gente...

VEREDICTO



- **GRÁFICOS 5** Muy mejorables
- **JUGABILIDAD 7** Faltan suavidad e ideas
- **ADICTIVIDAD 6** Sólo por ver los vídeos...

CONCLUSIÓN
Si lo que quieres es un juego Disney divertido de verdad, consigue El Emperador y sus Locuras.



DRAGON BALL FINAL BOUT

Goku y compañía han vuelto, pero... ¿era necesario?

Seguro que alguna vez has visto un capítulo de la serie *Dragon Ball*, bueno, seguro que has visto más de uno y de dos. Esta serie de dibujos animados, que es la adaptación para la televisión del cómic creado por el genial Akira Toriyama, se convirtió en algo más que un fenómeno de masas a principios de los noventa. El humor que desprendía, sus personajes (tanto los buenos como los malos), sus historias y, por encima de todo, su acción sin freno a base de puñetazos y magias consiguieron robarnos el corazón a casi todos los aficionados a pasar un buen rato.

Pues mira por donde, a estas alturas nos llega un título inspirado en esta famosa serie para nuestra querida PSone. Como no podía ser de otra manera, se trata de un *beat 'em up*. Un juego de lucha, para que nos entendamos mejor (¿a alguien se le ha pasado por la cabeza alguna vez realizar un juego de *Dragon Ball* que no sea de lucha? Una aventura de plataformas no estaría nada mal, por ejemplo...)

Dragon Ball Final Bout es un juego simple. Desde su realización técnica hasta su historia, pasando por los modos de juego. Hay tres, combate individual, torneo y entrenamiento. En el combate individual eliges un personaje y luchas contra los otros. Ya está, así de simple. Luchas hasta que alguien te gana y después continúas. Eliges al mismo personaje o te decantas por otro y vuelves a luchar. No hay más.

El segundo modo de juego es un poquitín más interesante. Aquí puedes invitar a tus amigos y, cada uno se apodera de un personaje para darse de mamporros los unos con los otros. El que gana, pasa a la siguiente fase. Hasta que sólo quedan dos luchadores y se enfrentan en la gran final que decidirá quien es el campeón del gran torneo de las artes marciales. Hasta ocho amiguetes podrás traerte a casa para organizar un torneo como dios manda.

Y por último, tenemos el modo de entrenamiento o mejora de personajes, como prefieras llamarlo. En este modo, se trata de luchar (¡como no!) para que así tu personaje mejore sus habilidades y se haga más fuerte. Interesantes, sí señor. Este último modo le añade un poco de gracia al asunto, pero no la suficiente.

Hasta ahora no está tan mal, pensarás. Pero no te engañes, la cosa no está muy bien para el resto.

El aspecto gráfico es bastante pobre. Sí, hay efectos de luz y todo eso. Los personajes vuelan, lanzan proyectiles de energía, dan patadas y puñetazos, pero todo ello está metido en un envoltorio que está lejos de ofrecer lo que PSone puede ofrecer. El juego es en todos los aspectos mejorable. Las texturas están más pixeladas que nunca (¡esos cuadritos enormes hacen que duelan los ojos incluso!), las animaciones de los personajes piden a gritos más *frames* y, la respuesta a nuestros golpecitos al *pad* es muy lenta. Demasiado lenta. Estamos ante un juego de lucha y, la velocidad en la que le das al mando es esencial, pero, si luego te encuentras con que el personaje no responde, resulta muy frustrante.

Es una lástima que se desaproveche una licencia así....

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29 €**
DISTRIBUIDOR **BANDAI**
DESARROLLADOR **BANDAI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+11**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

TEKKEN 3
(PSMag21, 10/10)
¿El mejor juego de lucha que haya existido jamás en PSone? Para muchos sí...

SOUL BLADE
(PSMag6, 8/10)
¿Un juego de lucha mejor que Tekken 3? Pues para muchos sí....



Personajes. Podrás controlar a casi todos los héroes y villanos que aparecían en la serie de animación



Efectos de luz. La calidad visual deja mucho que desear para tratarse de un título que aparece en el año 2002



Animaciones poco animadas. Los personajes no se mueven con la soltura y la rapidez a la que deberían moverse... ¿Te acuerdas de la serie? Pues nada más lejos de la

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
¿Dónde están las texturas?

JUGABILIDAD 6
Muy, muy simple...

ADICTIVIDAD 5
Si te gusta la serie, quizá te guste...

CONCLUSIÓN

Una gran serie de animación transformada en un juego demasiado pobre en estos tiempos...

5

COMMANDOS 2

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW ¿Todo por la patria...



Mucho, mucho tiempo hemos tenido que esperar para echarle el guante a una versión *casi* completa de este famoso título. ¿Ha valido la pena toda esta espera? Pues sí, porque *Commandos 2* es un gran juego que cumple con las expectativas que había generado y consigue su objetivo con creces.

Quizá tuviste la oportunidad de jugar al primer *Commandos*, que apareció hace ya algún tiempo en PC. Quizá no. O quizá le echaste un vistazo a la segunda parte de este título bélico que también apareció en PC. Bueno, da igual, de todas maneras vamos a contarte un poco de qué va todo esto, porque aunque se trate de una conversión de PC a PS2, *Commandos 2* incluye algunas novedades y ha sido adaptado a las características propias de la negra de Sony.

Estamos ante un título de estrategia, eso que quede claro desde ahora mismo. *Commandos 2* requerirá de ti algo más que aporreos y puñetazos al *pad*. Y, quizá nos atreveríamos a decir que es el primer juego que consigue llevar la estrategia hasta PS2 con éxito, puesto que estamos ante un género que nunca ha gozado de muy buena salud en las consolas. Pero para eso está aquí Pyro Studios, para demostrar que si haces algo, hazlo bien hecho. Estamos allá por el año 1940, en plena Segunda Guerra Mundial y tú equipo debe abrirse camino en territorio enemigo para desbaratar los pérfidos planes del Tercer Reich de apoderarse del mundo. ¿El Tercer Reich? Sí, hombre, ese señor con bigote llamado Adolf Hitler y que dejaría en ridículo a cualquier súper villano de cualquier juego.

Al principio del juego, podrás aventurarte en un par de niveles de entrenamiento para que te hagas con los controles y te familiarices con el sistema de juego. Aquí, no sólo controlas a un personaje. Nada de eso. Controlas uno y dos y tres y... ¡hasta nueve personajes! No todas las misiones requerirán los servicios de todos los componentes de tu equipo, pero en algunos casos sí. Incluso llegarás a controlar a un perro llamado Whiskey, que te ayudará a derrotar a los malvados alemanes. Por ejemplo: tienes que llegar hasta un sitio para conseguir algo, pero el camino está lleno de minas. Pues eliges al personaje que tiene en su poder un detector de metales y listos. ¿Qué no tienes un detector de metales? Pues hazte con otro personaje que sea muy hábil y pueda escalar un poste y cruzas la zona plagada de minas por los cables eléctricos. Aunque, la cosa se complica cuando tienes que utilizar a varios personajes a la vez. Pero ahí está la gracia del asunto. Apréndete las habilidades y capacidades de cada personaje, utilízalas con inteligencia y astucia a la vez y podrás superar cualquier obstáculo que se te plante por el camino, por difícil que parezca. Y lo bueno no termina aquí. No sólo hay un camino por solucionar un problema o realizar una misión. Siempre encontrarás nuevas vías para alcanzar tu meta y nuevos caminos o nuevas formas de llevar a cabo tus asignaciones.

Los escenarios en los que transcurre la acción son variados y preciosos. En ocasiones, te pasearás por el campo escondiéndote entre arbustos y después te irás hasta las calles de París (soberbia la recreación de la Torre Eiffel), pasando por barcos portaaviones, submarinos, tierras cubiertas de una blanca nieve, playas... ¿Te haces a la idea? Pues lo que imaginas seguro que se queda corto, porque no sólo de exteriores vive *Commandos 2*. Podrás adentrarte en un montón de edificios y visitarás multitud de habitaciones. Espera hasta llegar al Castillo de Colditz y sabrás de lo que estamos hablando...

¿Y qué pasa con el apartado técnico? Pues no está nada mal. Sí, los gráficos no son los de *Metal Gear Solid 2*, pero es que en ningún momento pretenden serlo. Se

«Si te gusta la estrategia, estás de enhorabuena»



El puente sobre el río Kwait. Las misiones se desarrollarán en todo tipo de paisajes



Interiores. Las habitaciones y salas de los edificios están recreadas con un nivel de detalle que quita el hipo



Nada de machismo. En Commandos 2, también podrás controlar a una mujer... ¿o te creías que sólo los hombres habían participado en la guerra?

Al ataqueeer

Escenarios
Multitud de escenarios en los que llevar a cabo tus arriesgadas misiones. Castillos, campos, barcos portaaviones... Y todo un arsenal a tu disposición para facilitarte las tareas

Personajes
Hasta nueve personajes controlables a la vez, cada uno con sus características y habilidades propias. Incluso podrás llegar a controlar a un perro, que también tendrá su función en el buen fin de las misiones...




Combina las fuerzas. Utiliza bien las habilidades de tus hombres y conseguirás tu objetivo





De noche. Las misiones nocturnas deberían darte un poco de ventaja a la hora de esconderte, pero no te confíes, ellos también pueden esconderse

trata, como hemos dicho antes, de un juego de estrategia y eso marca en muchas ocasiones el aspecto que tendrá el juego. Su punto de vista, por ejemplo, nos ofrece una visión cenital inclinada y un poco alejada de la acción. Eso provoca que los personajes y los objetos aparezcan con un tamaño un tanto reducido. Aún así, las animaciones son de lo mejorcito visto hasta ahora. La recreación de los coches, tanques, aviones y otros cacharros con los que provocar destrozos es sorprendente. Todo está realizado con todo lujo de detalles.

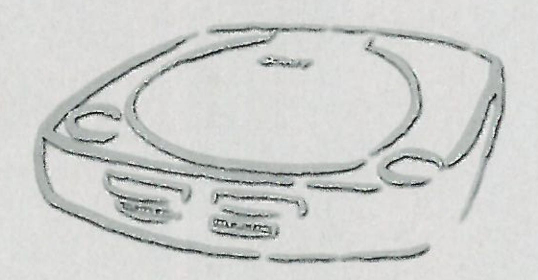
¿Y qué tiene de malo? Pues algunas cosillas. Dejando de lado el apartado gráfico (seguro que a algunos no les convence), está también la inteligencia artificial de los malos de turno. Normalmente se comportan de manera razonable, pero en algunos casos verás que actúan como si tu no estuvieras allí y, en realidad te estás paseando por su lado sin que se enteren. Aunque son pequeños detalles que no consiguen empañar en ningún momento la calidad que desprende este título. También está el aspecto de la dificultad. No es un título fácil (o por lo menos nosotros no nos lo ha parecido) y, si no te atrae la historia ni el sistema de juego, podrías cansarte de él. No obstante, este aspecto también juega a favor de las personas a las que les gustan los retos y les encantan las historias bélicas.

En definitiva, *Commandos 2* es un gran juego, con un apartado técnico más que notable y una precisión en la recreación de aquella época deslumbrante. Y, los pequeños fallos que todavía presenta seguro que los solucionarán los chicos de Pyro Studios cuando aparezca la versión definitiva dentro de unos pocos meses..

«La recreación de los coches, tanques, aviones y otros cacharros con los que provocar destrozos es sorprendente»


Ambientación. Pyro Studios ha realizado un increíble trabajo de ambientación para crear una atmósfera adecuada a la temática del juego

IV Edición Premios



Edición oficial española de PlayStation® Magazine

El pasado 6 de junio, en una acto celebrado en el Hotel Ritz de Madrid, PlayStation Magazine hizo entrega, por cuarto año consecutivo, de los galardones que premian a los mejores videojuegos del 2001. Desde estas páginas queremos agradecerles a todos los que compartieron con nosotros aquella plácida jornada su asistencia y compañía. Pero sobre todo, gracias a vosotros, por estar ahí cada mes. Y en especial a todos aquellos -miles de millones, exagerando un poco- que emitisteis vuestro voto. Éste es el resultado de vuestro veredicto.

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN PSONE

Tercer clasificado: *C-12: Resistencia Final* (Sony)
Segundo clasificado: *Alone in the Dark IV: The new nightmare* (Infogrames)
GANADOR, POR SER UNA DIVERSIÓN VIRTUAL DE PRIMER ORDEN
SYPHON FILTER 3



En la foto: Cristina Infante, jefa de producto de Sony Computer Entertainment España, recoge el premio que le entrega Carmen Ruiz, directora comercial de MC Ediciones.

MEJOR JUEGO DE DEPORTES PSONE

Tercer clasificado: *Tony Hawk's Pro Skater 3* (Proein)
Segundo clasificado: *ISS Pro Evolution 2* (Konami)
GANADOR, POR TRAERNOS LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL AL SALÓN DE CASA
FIFA 2001



En la foto: La saga *FIFA* sigue manteniéndose imbatible en este género. Es el cuarto año consecutivo que el simulador de fútbol de EA Sports se lleva el gato al agua en esta categoría. Izaskun Urretabizkaia, jefa de producto de EA, recibe el premio de manos de Joan Piella, jefe de redacción de *PlayStation Magazine*.

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN PSONE

Tercer clasificado: *Vanishing Point* (Acclaim)
Segundo clasificado: *Formula One 2001* (Sony)
GANADOR, POR AUNAR VELOCIDAD, ARGUMENTO Y CAMBIAR BÓLIDOS POR MINIS
THE ITALIAN JOB



En la foto: Carolina Moreno, jefa de Relaciones Públicas de Proein, recoge el premios que le entrega Ruth Parra, coordinadora de *PlayStation Magazine*.

MEJORES GRÁFICOS PSONE

Tercer clasificado: *Alone in the Dark IV: The new nightmare* (Infogrames)
Segundo clasificado: *Legend of Dragoon* (Sony)
GANADOR, POR HACER DE UN VIDOEJUEGO UNA OBRA DE ARTE
FINAL FANTASY IX



En la foto: Beatriz Bonsoms, jefa de publicidad de PlayStation Magazine, entrega el premio a Aida Guerra, jefa de prensa de Infogrames.



LOS PREMIOS MÁS FEMENINOS
Eso de que el futuro del mundo está en manos de las mujeres es una gran falacia. ¡Es el presente el que les pertenece! Esta foto es el mejor ejemplo de ello: todas las premiadas, juntas pero no revueltas, posan, trofeo en mano, tan contentas. De izquierda a derecha: Alicia Sanz (Sony), Cristina Infante (Sony), Carolina Moreno (Proein), Mercedes Rey (Proein), Aida Guerra (Infogrames) e Izaskun Urretabizkaia (EA). Ellas fueron, sin lugar a dudas, las estrellas de la fiesta.





Todos juntos. Ésta es la foto de familia que guardaremos en nuestro álbum particular.

MEJOR PERSONAJE PSONE
Tercer clasificado: Yitán, de *FF IX* (Infogrames)
Segundo clasificado: Vivi, de *FF IX* (Infogrames)
GANADOR, POR SU DUREZA, SU AFEITADO APURADO Y POR LUCIR EL MEJOR FLEQUILLO DE PSONE SIN DESPEINARSE JAMÁS
GABRIEL LOGAN, DE SYPHON FILTER 3
En la foto: Alicia Sanz, jefa de Relaciones Públicas de Sony España, recoge el premio de manos de Ruth Parra, coordinadora de *PlayStation Magazine*



MEJOR JUEGO 2001 PSONE
Tercer clasificado: *Alone in the Dark IV: The new nightmare* (Infogrames)
Segundo clasificado: *ISS Pro Evolution 2* (Konami)
GANADOR, POR LLEVAR LAS POSIBILIDADES DE PSONE AL MÁXIMO Y SUMERGIR AL JUGADOR EN UN UNIVERSO FANTÁSTICO DE LO MÁS ENVOLVENTE
FINAL FANTASY IX
En la foto: Raquel García, directora de *PlayStation Magazine* entrega el premio a Aida Guerra, jefa de prensa de Infogrames.



MEJOR JUEGO 2001 PLAYSTATION 2
Tercer clasificado: *GT3 A-Spec* (Sony)
Segundo clasificado: *Sillent Hill 2* (Konami)
GANADOR, POR DEMOSTRAR QUE TODAVÍA SE PUEDE SER ORIGINAL SIN SACRIFICAR CALIDAD, JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN
GRAND THEFT AUTO III
En la foto: Mercedes Rey, directora de Marketing de Proein, recibe el premio que le entrega Juan José Martín Aranda, consejero de MC Ediciones.



LOS OTROS AFORTUNADOS
Estos son los ganadores del sorteo. ¡Enhorabuena!

Ganador: Guzman Mugarza Sanz, de Soria
1 LOTE CON: Una mini-cadena Sony, un Flight Stick, un reloj Time Force, una mochila, un Dual Shock, una maleta PSone, una tarjeta de memoria 4M y los juegos: *Syphon Filter 3, Baldur's Gate, Vanishing Point, Half Life, Crash Bandicoot, El pájaro loco, FIFA 2002, Kessen II y Manager de Liga 2002*

Ganadores: Juan Ramon Aldeguer, de Guardamar del Segura (Alicante) y **Guillermo Portillo Guzmán, de Cádiz**
1 LOTE CON: Una Psone, un manillar de moto compatible con PSone/PS2, un reloj Time Force, una mochila, una tarjeta de memoria 4M, una maleta PSone, un Dual Shock y los juegos: *Syphon Filter 3, Baldur's Gate, Vanishing Point, Half Life, Crash Bandicoot, El pájaro loco, FIFA 2002, Kessen II y Manager de Liga 2002*

Ganadores: Alberto Gaspar Cernuda, de Sant Joan de Vilatorrada (Barcelona) y **Iñaki Lasa Etura, de Andoain (Guipúzkoa)**
1 LOTE CON: Un Flight Stick, un reloj Time Force, una tarjeta de memoria 4M, una mochila, un Dual Shock, una maleta PSone y los juegos: *Syphon Filter 3, Baldur's Gate, Vanishing Point, Half Life, Crash Bandicoot, El pájaro loco, FIFA 2002, Kessen II y Manager de Liga 2002*



¡Toma castaña! La gente de Titus se ha esforzado mucho por crear los accidentes más espectaculares. Si no te lo crees... mira la foto y juzga por ti mismo.



Los circuitos Los circuitos están en el centro de grandes ciudades o en sus alrededores, y cuentan con un gran nivel de detalle.



¡A que no me pillas! Las carreras contra un amigo, o enemigo, son lo más divertido del juego. Sobretodo cuando vas en cabeza.

DOWNFORCE

¿La formula uno se te ha quedado pequeña?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **49,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **TITUS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Formula One 2001*
(PSMag53, 7/10)
La visión de la F1 de Sony, continua siendo uno de los mejores juegos de velocidad que hay para Play2. Un muy buen juego que además lo puedes encontrar a muy buen precio.

PS2: *Burnout*
(PSMag60, 9/10)
Si buscas un buen arcade de

En un futuro no muy lejano la formula uno ha dejado de ser emocionante. Esto es debido a la excesiva cantidad de normas impuestas por la FIA. Los Schumacher y compañía del futuro están hartos de tanta norma que hace la competición de lo más aburrida. Pero... esto está a punto de cambiar. Un grupo de temerarios pilotos, ávidos de emociones fuertes, ha decidido crear su propia competición, en la que lo único que importa es ser el más rápido. Éste es, a grandes rasgos, el argumento de *Downforce*, el nuevo *arcade* de velocidad que nos trae la gente de Titus.

Olvídate de configuraciones mecánicas, estrategias y demás. Aquí lo único que importa es apretar a fondo el acelerador y correr al máximo por los 6 circuitos urbanos que incluye el juego, aprovechando al máximo la enorme potencia de los 10 agresivos bólidos que hay disponibles en un principio, y de los que están ocultos y que tendrás que ganar. Para acceder a ellos tendrás que ganar carreras en los dos modos principales del juego: trofeo y campeonato. El primero consiste en carreras contra otros 9 vehículos, dónde tendrás que vencer si quieres acceder a los niveles superiores. El modo campeonato, como de costumbre, es el más largo y completo de todos, y con el que pasarán más horas los jugadores solitarios. Junto a estos dos modos, también encontraremos los otros modos habituales en los juegos de velocidad. Desde el contrarreloj, hasta unos divertidos modos para dos jugadores. ¡Los *piques* están asegurados! Técnicamente, los chicos de Titus han realizado un trabajo más que aceptable. Downforce no llega a las cotas de los grandes juegos de velocidad disponibles para PS2, como pueden ser *Gran Turismo*, *World Rally Championship*, o los grandes exponentes de la formula uno. Aun así, su estilo desenfadado, y la enorme sensación de velocidad hacen que resulte de lo más atractivo. Los circuitos, localizados en distintas ciudades del mundo desde Las Vegas hasta Tokio, Hong Kong o Sydney; tienen un nivel de detalle bastante grande y aunque su numero no es muy elevado (sólo 6), las diferentes variantes de cada uno hacen que sean suficientes. Pero, lo que destaca por encima de todo en *Downforce* son los accidentes. Prepárate para ver las colisiones múltiples más espectaculares desde *Burnout*. Verás cómo el coche se eleva a 30 entre nubes de polvo, humo, efectos de fuego y escombros que salen despedidos. Por suerte, tu coche se recuperará de forma automática de las colisiones, aunque los escombros permanecerán en la pista, complicándote la vida, hasta el final de la carrera. En definitiva, *Downforce* es un arcade de velocidad sencillo, sin complicaciones, y que cumple su objetivo de divertir al jugador, pero que no alcanza los niveles técnicos de los grandes exponentes del género de la velocidad disponibles para nuestra Play2. Si buscas un juego realista, profundo, largo y con muchas opciones, lo tuyo seguirá siendo la Formula uno. Si lo que buscas es acción directa sin complicaciones, velocidad a tope, espectacularidad y tremendas colisiones... entonces, los temerarios pilotos de *Downforce* y su competición te proporcionarán las emociones que estás buscando.

"Verás colisiones múltiples muy espectaculares"

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Correctos. Destacan los accidentes

JUGABILIDAD 7
Un control muy sencillo.

ADICTIVIDAD 9
Puede hacerse un poco corto.

CONCLUSIÓN

Técnicamente no está a la altura de los grandes exponentes del género. Aún así, resulta bastante divertido jugar con él.

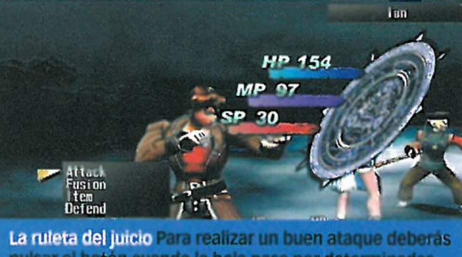


CARACTERÍSTICAS • **Vertiginosa sensación de velocidad** • **6 circuitos urbanos con multitud de variantes más otros 2 ocultos**

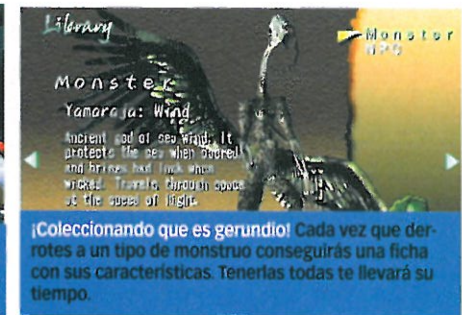




¡A metamorfosearse! Este es el protagonista después de convertirse en una de las criaturas disponibles. La verdad...no creo que con esa pinta vaya a ligar mucho.



La ruleta del juicio Para realizar un buen ataque deberás pulsar el botón cuando la bola pase por determinadas zonas de la ruleta.



¡Coleccionando que es gerundio! Cada vez que derrotes a un tipo de monstruo conseguirás una ficha con sus características. Tenerlas todas te llevará su tiempo.







SHADOW HEARTS

Midway se atreve a plantar cara al mismísimo *FFX*

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+15**
IDIOMA **INGLÉS/MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *FF X*
(*PSMag65*, 10/10)
Una verdadera obra de arte y uno de los imprescindibles en la juegoteca de los afortunados poseedores de una PS2.

PS2: *Grandia II*
(*PSMag64*, 7/10)
Una bonita historia para un divertido juego, pero está a años luz de *Final Fantasy X*

Muy valientes –o muy seguros de si mismos– deben sentirse los chicos de Midway para atreverse a sacar un JDR para PS2, cuando sólo ha pasado poco más de un mes desde que apareció el décimo capítulo de la saga Final Fantasy. Y es que plantar cara a la nueva joya de Square no está al alcance de cualquiera. Aun así, en Midway están dispuestos a intentarlo con un JDR de argumento más adulto y una ambientación mucho más oscura y tétrica que el del juego de Square.

En Shadow Hearts nos pondremos en la piel de Yuri, un muchacho que tiene el poder de convertirse en diferentes criaturas para enfrentarse a sus enemigos. Yuri deberá proteger a Alice, una muchacha con extraños poderes, que es perseguida por el malvado de turno que quiere utilizar sus poderes para dominar el mundo. Los protagonistas deberán viajar por toda la Europa y Asia de principios del siglo XX para frustrar los planes del malvado Roger Bacon. Por el camino nos encontraremos con personajes que se unirán a nuestro grupo, infinidad de personas con las que hablar (eso sí, en un perfecto inglés), misiones que cumplir, gran variedad de monstruos que derrotar, multitud de ítems y armas que recoger, etc. Vaya, que tiene todos los elementos de todo buen juego de rol.

El sistema de combates, cómo en todo juego de rol, tiene una gran importancia en el desarrollo de la aventura. En esta ocasión, la gente de Midway ha ingeniado un innovador sistema que mezcla elementos de diferentes géneros. Al igual que en Final Fantasy, los combates son por turnos, pero en Shadow Hearts la potencia de nuestros ataques depende de nuestra habilidad a la hora de pulsar el botón en el momento justo, mediante un sistema muy parecido al que podemos ver en los juegos de golf. De manera que los combates resultan más dinámicos y divertidos y requieren una mayor participación del jugador.

Si a todo esto le añadimos un apartado gráfico más que aceptable, con unos escenarios oscuros, tenebrosos y con un buen nivel de detalle, y una banda sonora que consigue inquietarnos en todo momento (aunque se acaba haciendo un poco repetitiva) ya podrás hacerte una idea de lo que ofrece este Shadow Hearts. Es una verdadera lástima que el elaborado argumento de Shadow Hearts sólo vaya a estar al alcance de aquellos que tengan cierto nivel de inglés. Los diálogos son muy abundantes, quizás demasiado ya que interrumpen continuamente la acción, y son esenciales para llegar a buen puerto nuestra aventura. Un ligero tirón de orejas a Midway por no traducir como mínimo los textos.

"Un argumento , más de un *survival horror* que de un JDR"

Shadow Hearts es un juego de rol con un argumento adulto, más típico de los survival horror que de un JDR, un apartado técnico más que correcto y un desarrollo que logra engancharte. Cómo aspectos más negativos están el echo que no salga traducido y la existencia de una autentica obra maestra como es Final Fantasy X. Si quieres un RPG y no te gusta la saga de Square (si es que esto es posible), o prefieres un argumento más oscuro y tenebroso, Shadow Hearts te hará pasar muy buenos ratos. ●

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Oscuros y misteriosos.

■ JUGABILIDAD 8
Sistema de combates muy acertado .

■ ADICTIVIDAD 9
Si no sabes inglés...

CONCLUSIÓN

Una buena historia con un apartado técnico correcto. Pero si lo comparamos con *FF* sale perdiendo por goleada.



CARACTERÍSTICAS • **Sistema de combates más dinámico y divertido** • **más de 200 objetos que conseguir**



Donde caben dos, caben cuatro Reúne a tres amigos, y te aseguramos que los «piques» están asegurados.


Lanzamiento de... columnas,árboles, piedras, rivales, etc. Todo vale con tal de atizar a tus enemigos.



Las magias Los efectos de luz al usar las magias son lo más destacable del apartado gráfico del juego.

BARBARIAN

Los tipos mas bárbaros se dan cita en tu PS2

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **53,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **TITUS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+12**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Virtua Fighter 4*
(PSMag65, 10/10)
¿Qué podemos decirte de la obra maestra de Sega que ya no sepas? Si no lo conoces, no sabes lo que es un juego de lucha.

PS2: *Tekken 3*
(PSMag21, 10/10)
El mejor beat'em up para nuestra Play sigue manteniendo el tipo a pesar del paso de los años.



Espadazos, magias de todo tipo y, si esto no fuera suficiente para acabar contigo... ¡toma columnazo en la cabeza! Esta es, básicamente, la filosofía de los protagonistas de *Barbarian*, el nuevo *beat'em up* de los chicos de Titus. Y es que, si algo caracteriza a los combates de *Barbarian*, es –sin ninguna duda– la posibilidad de hacerte con cualquier elemento del escenario (piedras, columnas, árboles, y todo lo que se te pase por la cabeza) y utilizarlo para atizar a tu rival. Mola, ¿verdad?

Barbarian es un juego de lucha muy al estilo de aquel *Power Stone* que hizo las delicias de los poseedores de la ya casi extinta Dreamcast. Es decir, con unos escenarios 3D muy amplios y multitud de niveles en los que los luchadores se mueven con total libertad. El juego ofrece 10 personajes de lo más variopinto, ambientados en un mundo épico medieval. Desde guerreros y magos hasta bellas brujas, y hasta una especie de simio... ¡vamos, que hay para todos los gustos! Cada uno de ellos dispone de su propia arma (hachas, espadas, cuchillos, lanzas, etc.) y de sus ataques mágicos característicos. Con ellos podremos optar por los modos misión, versus o –si eres novato– por un completo modo entrenamiento. El modo misión es el más completo y el que prolonga al máximo la durabilidad del juego. En él se nos cuenta la historia de cada uno de los 10 personajes. Tendrás elegir uno y vencer, combate tras combate, contra uno o más enemigos. Después de cada victoria podrás mejorar las características de tu luchador, a saber: la potencia de ataque, la defensa, conseguir nuevos movimientos, levantar objetos más pesados..., algo que da un ligero toque estratégico al juego.

En el modo versus disputarás emocionantes combates con un máximo de ocho luchadores en pantalla. Además, si consigues reunir a tres amigos en tu casa podréis enfrentaros en apasionantes peleas, o bien uniros contra un enemigo común en lo que resulta, sin ninguna duda, lo más divertido del juego. La pantalla de vuestro televisor se convertirá en una verdadera batalla campal, en la que los elementos de los escenarios volarán por todas partes.

En el aspecto técnico *Barbarian* no pasa de ser regular. Los gráficos no destacan por su calidad, los personajes, no son muy numerosos para un juego del género, su tamaño es bastante discreto, los escenarios –aunque tienen muchos elementos que podemos utilizar– tampoco son nada del otro mundo, y los efectos sonoros son bastante sosos. A los combates les falta espectacularidad y variedad, todos los combos disponibles son muy parecidos entre si, cosa que hace que los combates sean prácticamente iguales... En definitiva, Barbarian es un *beat'em up* que no pasará a la historia como uno de los grandes del género para nuestra Play 2, pero que incorpora algunos elementos interesantes, como el poder utilizar los objetos del escenario para atacar a los contrarios, la posibilidad de mejorar las habilidades de tu personaje, o los modos multijugador. Lástima que un apartado técnico «normalito» y unos combates poco espectaculares, con escasa variedad en los golpes, hacen que la nota final baje sensiblemente. Si además tenemos en cuenta que llega un mes más tarde que el gran *Virtua Fighter 4*....

"Peleas apasionantes con tres amigos"

VEREDICTO



GRÁFICOS 7
Simplemente correctos.

JUGABILIDAD 6
Muy poca variedad de golpes

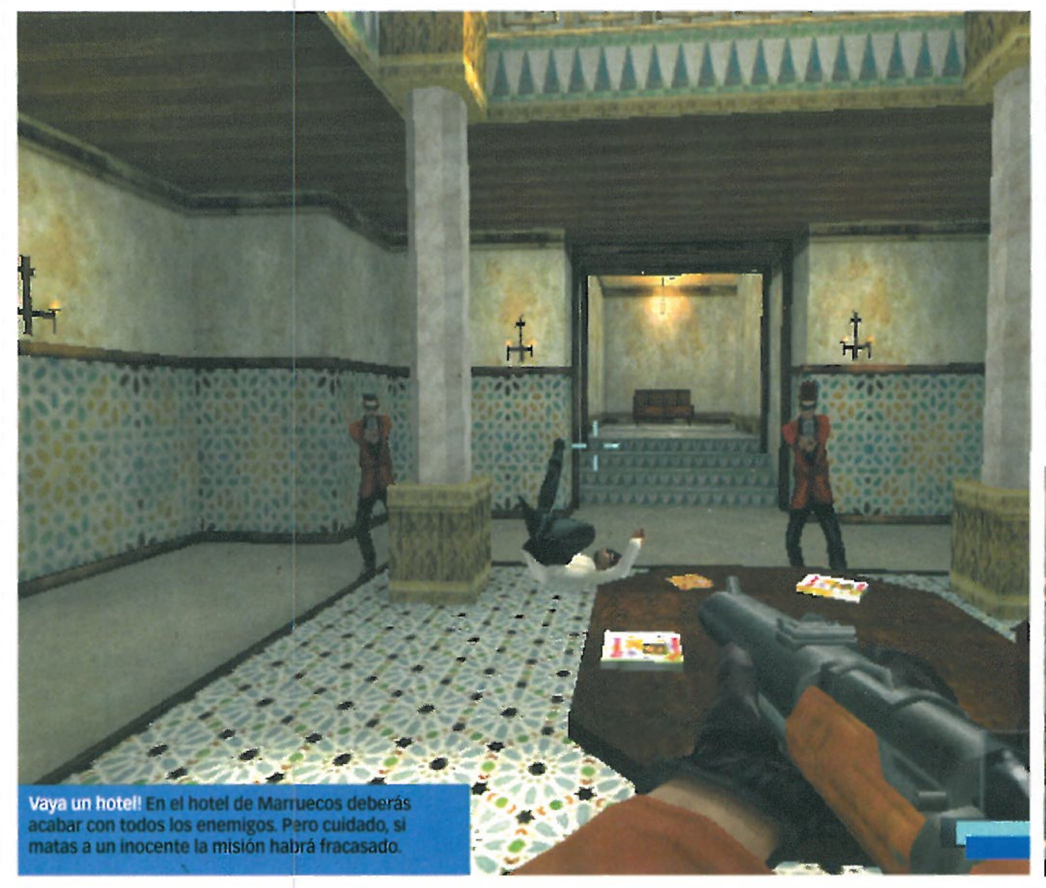
ADICTIVIDAD 7
Las partidas a tres, son lo mejor

CONCLUSIÓN

No es el mejor juego de lucha que hemos visto. Pero si buscas uno que puedas compartir te convencerá.



CARACTERÍSTICAS • 10 luchadores • Objetos interactivos para usar como armas •


Vaya un hotel! En el hotel de Marruecos deberás acabar con todos los enemigos. Pero cuidado, si matas a un inocente la misión habrá fracasado.


Helicópteros a mi.... ¿Que te atacan con un helicóptero? No hay problema. Unos cuantos centenares de balazos...y asunto resuelto.


Señores pasajeros... el comandante del avión les desea un feliz vuelo. Umm...las azafatas de los aviones ya no son lo que eran.

NO ONE LIVES FOREVER

Otro *shoot 'em up* 3D que nos llega del mundo de los PC

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **56,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR **MONOLITH**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *MOH: UNDERGROUND*
(PSMag48, 8/10)
El mejor shooter, junto con su primera parte, que haya pasada jamás por los circuitos de PlayStation.

PS2: *MOH: FRONTLINE*
N/D
Será la bomba del verano

Parece ser que los *shoot 'em up* 3D habían sido durante mucho tiempo propiedad exclusiva de los ordenadores. Pero últimamente, las compañías de videojuegos se han lanzado a inundar el mercado consolero con títulos de este género, tal y como ocurre con el juego que nos ocupa.

Siguiendo los pasos *Quake 3* o *Half-Life*, ahora nos llega este *No one lives forever*, protagonizado por Kate Archer, la mejor (de hecho es la única) agente especial de la agencia UNITY. Y es que, ser una mujer y agente especial en los años 60 no es cosa fácil, y menos cuando tus propios superiores piensan que eso es un trabajo para hombres. Pero esto está a punto de cambiar, puesto que un asesino se está cargando a todos los agentes de UNITY, y a los jefes no les queda más remedio que confiar tan difícil misión a nuestra guapa protagonista. Y claro, Kate no está dispuesta a desaprovechar su gran oportunidad de demostrar a sus superiores lo mucho que vale.

Una ambientación totalmente retro y un argumento con un gran sentido del humor, al más puro estilo *Austin Powers*, son las notas más características de *No one lives forever*. En los 15 escenarios de que consta el juego, nuestra agente favorita deberá cumplir misiones de lo más variado. Desde proteger a un alto cargo político en las calles de Marruecos, hasta tener que robar el paracaídas de un enemigo en pleno salto para evitar estrellarse contra el suelo, después de verse obligada a saltar desde un avión. Por suerte, Kate contará con todo un arsenal, y con multitud de gadgets que darían envidia al mismísimo James Bond. Una pinza para el pelo que sirve de ganzúa y que además lleva veneno para acabar con los enemigos, un spray para eliminar los cadáveres que vamos dejando ... ¡Vamos, que se trata de una chica con recursos!

Es una pena que un desarrollo tan variado esté acompañado por un motor gráfico al que ya le pesan los años. *No one lives forever* es un juego que fue creado para PC ya hace dos años, y eso no pasa desapercibido en esta versión para PS2. El *frame rate* es bajo, las texturas son muy simplonas y de baja calidad, hay píxels que bailan, ralentizaciones, etc.

En cuanto a su jugabilidad, destaca por la variedad de sus misiones y por la posibilidad de utilizar los gadgets con que cuenta la protagonista. La curva de dificultad es bastante irregular, puesto que tan pronto nos encontramos con misiones casi imposibles de superar, como con otras que incluso conseguiría terminar el primo del redactor jefe (¡y mira que es malo el tío!) y, la poca precisión en el sistema de puntería hace que *No one lives forever* te desespere en más de una ocasión.

"Kate contará con todo un arsenal"

Sin duda alguna, *No one lives forever* no es el mejor *shoot 'em up* 3D que existe para PS2. Aun así, su desternillante sentido del humor, su larga vida, y la variedad de sus situaciones pueden hacerte pasar muy buenos ratos. . ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Texturas un poco simplonas

■ JUGABILIDAD 9
Curva de dificultad irregular

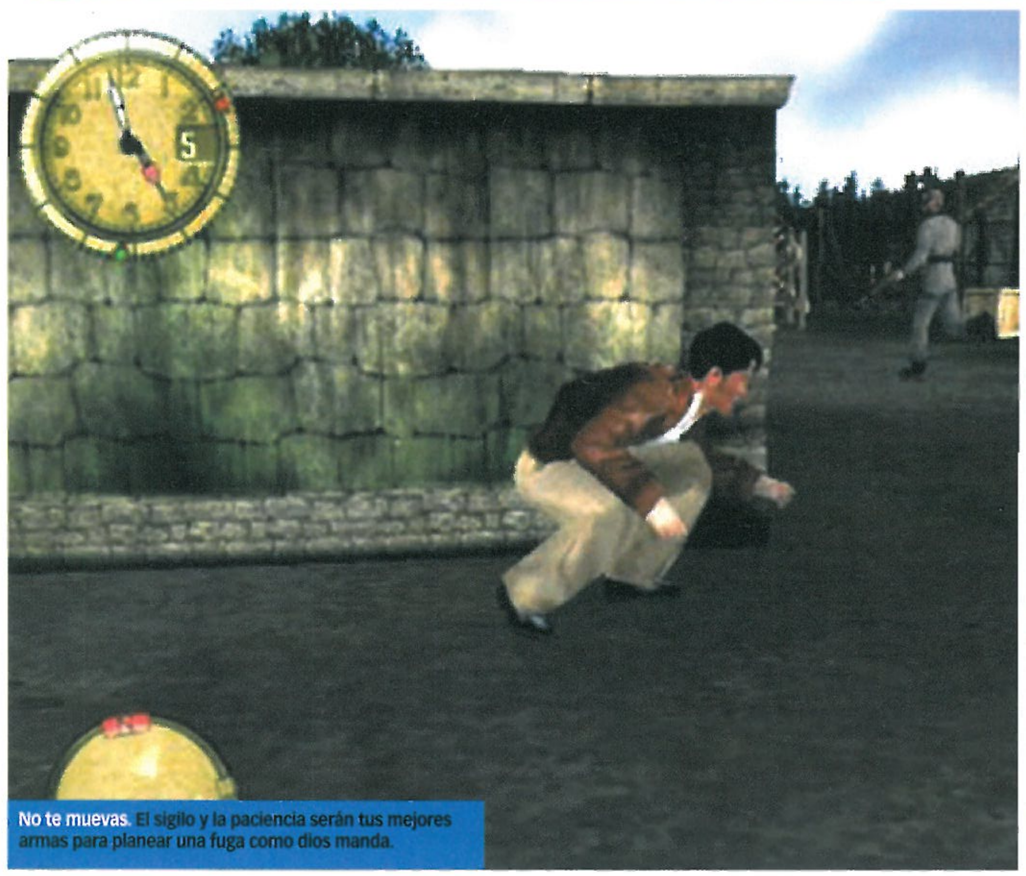
■ ADICTIVIDAD 9
La variedad de misiones es buena

CONCLUSIÓN

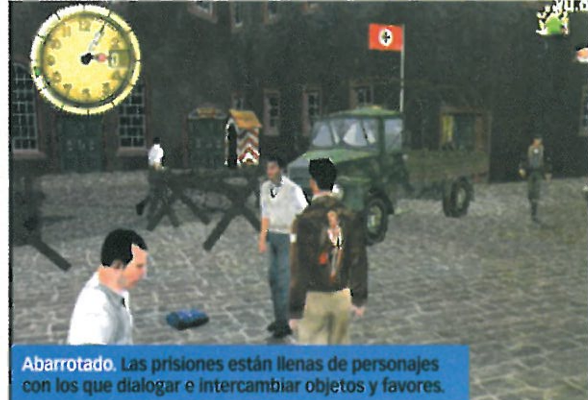
Su sentido del humor y la ambientación retro son lo mejor de un juego con un motor gráfico un poco desfasado.



CARACTERÍSTICAS • 4 niveles de dificultad • 15 escenarios • Gran variedad de misiones


No te muevas. El sigilo y la paciencia serán tus mejores armas para planear una fuga como dios manda.


¡Vaya tiempo! ¿Te has fijado en el reloj de la parte superior izquierda? Pues no lo pierdas nunca de vista...


Abarrotado. Las prisiones están llenas de personajes con los que dialogar e intercambiar objetos y favores.

PRISONER OF WAR

Vamos de excursión al campamento... ¡de los alemanes!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **62,44 €**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **VOCES EN INGLÉS, TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

Mmm... A nosotros no se nos ocurre ningún otro juego en el que el objetivo principal sea fugarse de una prisión (o de varias prisiones) ¿Conoces alguno tú? Vamos, estrújate las neuronas y a ver si eres capaz de encontrar un juego que se le parezca un poquitín...



El cine ha sido en muchas ocasiones fuente de inspiración para muchos videojuegos, de la misma forma que los videojuegos han proporcionado personajes y argumentos al séptimo arte. Si eres aficionado al celuloide, no tardarás mucho en darte cuenta de que *Prisoner of War* bebe de los fotogramas del film *La Gran Evasión* (sí, la misma que sirvió de inspiración para ese divertimiento llamado *Chicken Run*). ¿Qué dices? ¿Qué no has visto nunca esa película? Pues deberías, porque no está nada mal...

Prisoner of War nos llega de manos de Codemasters, una compañía que ha puesto todo su empeño en recrear unos centros de reclutamiento, campos o prisiones, llámalos como quieras, que se ajustan con mucha fidelidad a los escenarios reales que muchos prisioneros vieron durante la Segunda Guerra Mundial. Los escenarios son Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III y el Castillo de Colditz y, todos ellos están realizados con todo lujo de detalles. Supongo que a estas alturas ya te estarás preguntando de qué va este juego. Pues va de fugarse. Si, los escenarios son muy bonitos, pero tu objetivo será siempre salir de ellos como puedas y sin ser descubierto.

Retrocedamos un poco. Estás en un avión con tu compañero realizando una misión de reconocimiento. Debes hacer unas fotos de los territorios enemigos. Pero no todo sale como estaba previsto y tu avión es derribado. Los alemanes no tardan en acercarse al lugar del siniestro y te capturan. Estás en Salonika, la primera prisión que visitarás, pero no la última.

Este primer escenario es bastante limitado. No es muy extenso y te permite familiarizarte con los controles y la rutina muy rápidamente. Hablas con personajes, das una vuelta, vas al comedor a alimentarte y te vas a la cama para levantarte a la mañana siguiente y estar en el recuento matutino. Cuando estás en una prisión, hay una serie de sitios o lugares en los que debes estar en cierta hora del día. Pero luego, hay tiempos muertos en los que puedes aprovechar para fisgonear y enterarte de cómo escapar de ese lugar. Hay diálogos, hay estrategia, hay sigilo (tu personaje se pega a las paredes y da golpes con la mano al más puro estilo Solid Snake) y, sobretodo, hay tensión. Hay un elemento sin el que el juego perdería muchos enteros: el tiempo. Nos explicamos mejor volviendo al mundo del cine. Cuando ves una película, siempre hay momentos de emoción y tensión. Estos se crean con una serie de elementos y algunos funcionan mejor que otros. Por ejemplo, una persecución de coches siempre es una escena emocionante. Pero, si a la persecución de coches le añades una bomba que va a estallar en dos minutos y el protagonista debe desactivarla, entonces hay mucha más emoción. Se ha creado más emoción añadiendo el factor del tiempo. Pues eso pasa en *Prisoner of War*. Siempre estás pendiente del reloj. Debes organizar tus acciones teniendo siempre en cuenta el tiempo que te queda. Y eso crea una tensión y unos nervios como no habíamos visto últimamente. *POW* es un juego inteligente, emocionante y que requiere de ti que uses la materia gris que tienes en tu cabeza.

NOTA: La versión española, saldrá con voces en inglés y textos en castellano.

«Estarás siempre en tensión »

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Acertada paleta de colores

JUGABILIDAD 8
Fácil de controlar, difícil de solucionar

ADICTIVIDAD 9
Es un reto constante

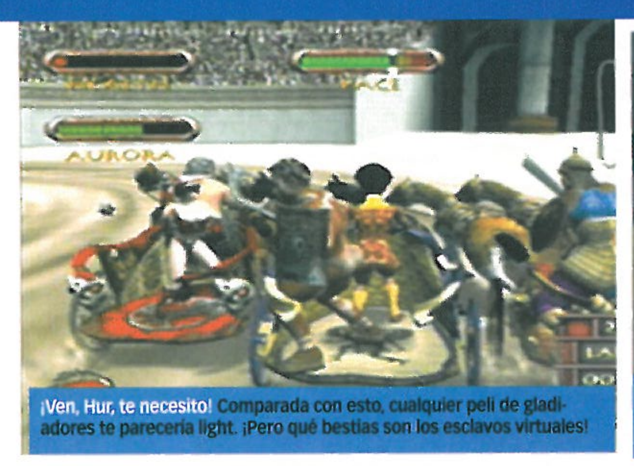
CONCLUSIÓN

Un título que hará las delicias de los jugadores a los que les guste la sensación de peligro constante.



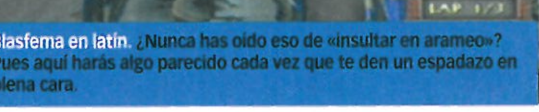
CARACTERÍSTICAS • **4 prisiones de las que fugarse** • **Multitud de personajes con los que dialogar**





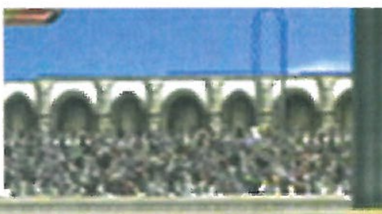
¡Ven, Hur, te necesito! Comparada con esto, cualquier peli de gladiadores te parecería light. ¡Pero qué bestias son los esclavos virtuales!





Blasfema en latín. ¿Nunca has oído eso de «insultar en arameo»? Pues aquí harás algo parecido cada vez que te den un espadazo en plena cara.







Ítems a la romana. Durante las carreras puedes recoger potenciadores de salud, velocidad e incluso armas arrojadizas.



Vaya pintas. Las nacionalidades de los esclavos hacen que la variedad de carros, monturas, conductores y soldados sea enorme.

CIRCUS MAXIMUS

Circus Maximus divertidus est.

DATOS



DISPONIBLE **JULIO**
PRECIO **62,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ENCORE / THQ / KODIAK INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Wip3out***
(PSMag 34, 10/10)
Así son las carreras con mamporros dos mil y pico años después.

PS2 ***Twisted Metal Black***
(PSMag 58, 7/10)
Otro de combates con vehículos futuristas, pero tan bestia como Circus Maximus.

Gladiator **ha conseguido muchas cosas:** Y ahora, además, ha servido de inspiración a la gente de Kodiak Interactive. Si ya todo estaba más o menos inventado en carreras contemporáneas —*Ridge Racer V, Gran Turismo 3, Fórmula 1 2002, Moto GP2*— y futuristas —*WipEout Fusion, Twisted Metal Black*—, ¿por qué no recurrir a los anales de la Historia? ¡Un simulador de carreras de cuádrigas, cómo no se le había ocurrido a nadie antes!

Circus Maximus es tan divertido sin necesidad de láseres o pólvora, que hasta Charlton Heston sentiría nostalgia de *Ben Hur* con un pad entre las manos.

Y es que, además de tratarse de carreras de carros de dos ruedas tirados por caballos —o cebras, en algunos casos—, *Circus Maximus* tiene una particularidad que sólo habíamos visto hasta ahora en *Star Wars Jedi Starfighter*: la posibilidad de jugar con otra persona en modo cooperativo, siendo uno quien «conduce» y el otro quien «pelea». En cada carromato viajan dos esclavos: uno se encarga de controlar a los caballos durante la carrera, y el otro defiende su carro de los demás competidores a base de espadazos, hachazos, tridentazos, cadenazos... Puedes jugar solo, naturalmente, controlando ambos personajes con un solo mando —conduciendo y repartiendo mamporros a la vez, como en cualquier *Twisted Metal* o *WipEout*—, pero el caso es que, si quieres, puedes hacerlo por separado con la ayuda de un amigo.

Pero no pienses que es casualidad que nos centremos en el modo cooperativo sin hablar siquiera de los gráficos, la cantidad de niveles o los demás modos de juego, porque no lo es. Para bien o para mal, *Circus Maximus* resulta bastante más jugable en modo cooperativo o multijugador que estando «solo» ante la pantalla. Las carreras son rapidísimas, las pistas están llenas de baches y precipicios, y tus adversarios son increíblemente bestias atizándote. Resulta casi imposible «conducir» y «luchar» al mismo tiempo, ya que cada acción te distrae de la otra y cada dos por tres acabas estrellándote contra un árbol o cayendo por un precipicio en plena curva. Vamos, que en modo cooperativo, este juego es infinitamente mejor que si estás solo. Incluso deberíamos puntuarlo por separado según el número de jugadores.

Otro «problemilla» es que, si bien *CM* tolera la utilización de MultiTap2, no soporta ninguna pantalla partida por cuatro. Cuentas con una pantalla partida —en dos mitades— tanto si los jugadores son dos, tres o cuatro. Si son más de dos, los roles se reparten por separado entre conductores y guerreros, nada más. Si quieres conducir y luchar a la vez, sólo podrás hacer contra otro humano como mucho. O contra la máquina, pero ésa comete pocos errores...

Y es que la IA de *Circus Maximus*, como el resto de sus elementos —durabilidad, gráficos, sonido, presentación—, es algo floja. Te costará mucho, mucho, mucho colocarte en primera posición en una carrera, pero en cuanto lo consigas, a los malos no les costará ni cinco minutos adelantarte. La idea es mantener la tensión durante toda la carrera tanto si lo haces bien como si no paras de pegártela, pero el resultado es algo frustrante (por muy bien que lo hagas, siempre ganas por los pelos, en caso de ganar). Divertidísimo, pero mejorable en cuanto a gráficos, IA, cantidad de niveles y jugabilidad no-cooperativa. Si no piensas jugar con la ayuda de un amiguete, o contra él, pruébalo antes de tomar una decisión..

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Un tanto... romanos

JUGABILIDAD 7
Si juegas solo, insuficiente

ADICTIVIDAD 7
Le faltan unos cuantos niveles

CONCLUSIÓN

Circus Maximus innova en unas cuantas cosas, pero no acaba de cuajar. Aunque en un futuro quien sabe.

7



CARACTERÍSTICAS • **10 guerreros y 10 conductores diferentes.** • **6 niveles inspirados en diferentes lugares de la época** •



Volando libre. La sensación de sobrevolar la ciudad con tus hilos de tela de araña y, de repente, saltar al vacío, es..., es... ¡sensacional!

Duende Verde. El malo malísimo del juego —y la peli— se te escapará de las manos en multitud de ocasiones hasta llegar al último nivel, en pleno George Washington Bridge



Control «aéreo». Parece mentira la naturalidad con la que acabarás moviéndote en el aire, con plena libertad y haciendo auténticas maravillas con el pad sin apenas esfuerzo.

SPIDER-MAN

Si buscas un buen juego, no te dejes enredar por otro que no sea Spider-man este mes...

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ACTIVISION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+11**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***SPIDER MAN 2***
(PSMag60, 9/10)
Una pasada, especialmente teniendo en cuenta que era un título de Psone.

PS2 ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***
(PSMag65 10/10)
A ver, si lo que buscas es un juego de acción para PS2, la elección está bastante clara...

Ya nos lo decía nuestro sentido arácnido el mes pasado, cuando realizamos la *preview*: *éste será un gran juego, lo comprobaremos el mes que viene*... Y claro, nuestras sospechas se han confirmado. Sin embargo, tal vez las cosas no han acabado exactamente como esperábamos o como nos habría gustado en el juego final. *Spider-man* es un juegazo, sí, pero... ¿tanto como podría haberlo sido?

Al principio, este *Spider-man* no parece diferenciarse tanto de los anteriores —para PSone y Dreamcast— como debería, tratándose de un título de nueva generación para GameCube, X-Box y PS2. En cambio, a medida que avanzas por sus niveles, te vas dando cuenta de que las redes de Spidy llegan más lejos que nunca en cuanto a tecnología y jugabilidad. La ciudad de Nueva York, que al principio parece sólo un montón de edificios más o menos homogéneos entre los que avanzar a toda velocidad, más adelante se convierte en una ciudad «viva» en plena noche. Los cientos de ventanales de espejo, reflejándolo todo; la luz del sol que se pone en el horizonte, reflejándose en el mar; los cientos de coches que avanzan por las calles a lo lejos, como hormiguitas metálicas de colores... Nueva York es una preciosidad durante la noche, especialmente si puedes evitar el tráfico sobrevolando las azoteas por donde te da la gana.

También los efectos de luz, humo, partículas y demás mejoran con cada jefe y escenario de la misma forma, paulatinamente, hasta llegar a los últimos niveles. En ellos, tendrás que avanzar sin ser visto por las cámaras de seguridad a lo *Metal Gear Solid*, esquivando rayos detectores de movimiento, evitando las alarmas y los guardias, buscando tarjetas de acceso, etc. Incluso la jugabilidad mejora un poco en cada nivel, ya que irás desbloqueando nuevos combos para los ataques cuerpo a cuerpo con cada araña dorada que encuentres por ahí (la variedad de combos es impresionante). Por ejemplo, la pelea contra el Duende Verde en el Empire State, hacia la mitad del juego, en la que se combinan la batalla aérea con el cuerpo a cuerpo, es una delicia.

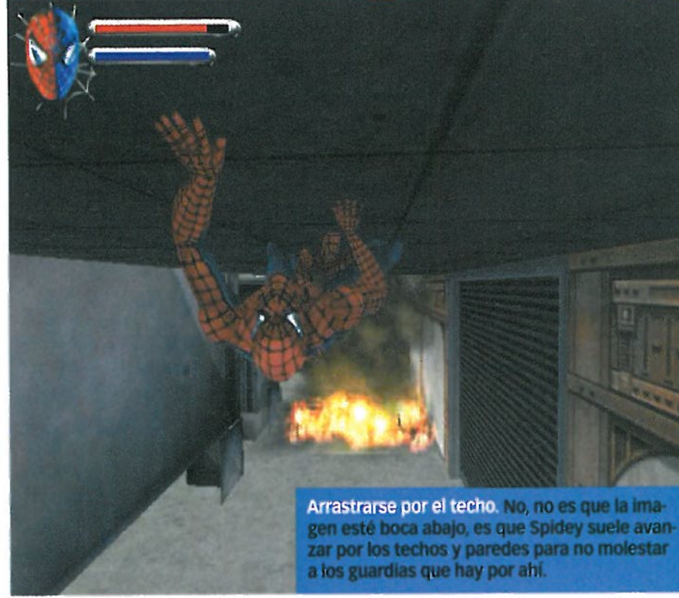
No obstante, como te decíamos al principio, *Spider-man* no ha alcanzado el nivel de perfección que habría sido posible en algunos aspectos. Los gráficos, por ejemplo: si en los niveles finales son tan impresionantes, ¿por qué en los primeros rozan lo mediocre, sin apenas diferenciarse de los juegos anteriores? ¡Si hasta faltan algunos cuadros por segundo en algunos niveles exteriores! La cámara: funciona bastante bien, pero en ocasiones no le da la gana de colocarse en el ángulo adecuado —especialmente cuando «vuelas» por el exterior de la ciudad— y te desorientas un poco o pierdes de vista lo que estabas usando como punto de referencia en el escenario.

La acción, por otra parte, es frenética y divertida, pero... no muy variada. Básicamente, todos los niveles se dividen en dos grandes grupos: misiones en escenarios interiores y exteriores. En los interiores tendrás que darte de mamporros con multitud de malos, encontrar llaves e ítems y seguir avanzando hasta llegar a una salida. En los exteriores, normalmente tendrás un tiempo limitado para llegar a un determinado punto del escenario, romper/arreglar/vencer algo o a alguien, y marcharte corriendo a otro determinado punto de la ciudad a repetir el procedimiento. Así una y otra vez. Y de vez en cuando, un jefe.

Básicamente se podría decir que todos los niveles se basan en lo mismo: sigue el radar en la dirección del siguiente objetivo y, allí, haz lo que resulta evidente que hay que hacer (romper algo, acabar con alguien, apagar o encender algo, recoger a alguien, etc.). A Activision le ha faltado algo de originalidad a la

CARACTERÍSTICAS • **22 niveles (algunos enormes) • Decenas de combos que desbloquear. • Multitud de movimientos posibles.**


Gráficos que «evolucionan». Si los primeros niveles resultan gráficamente «decentes», enseguida comprobarás que los siguientes son cada vez mejores, incluyendo los efectos especiales, humo, luz...


Arrastrarse por el techo. No, no es que la imagen esté boca abajo, es que Spidey suele avanzar por los techos y paredes para no molestar a los guardias que hay por ahí.


Conductos. Avanzar por túneles de ventilación es el pan de cada día para Spidey, pero de vez en cuando, algo le impedirá el paso por algunos de ellos.


Jefes alternativos. En el juego se han incluido algunos jefes alternativos que no aparecen en la peli para alargar la historia, claro, como es el caso del indomable Shocker.

«A Activision le ha faltado algo de originalidad a la hora de pensar en las misiones»

hora de pensar en las misiones, innecesariamente repetitivas, y eso es algo que acelera demasiado la velocidad a la que transcurren los niveles. Como en todos hay que hacer más o menos lo mismo, no necesitas «conocer el nivel» para pasártelo de tirón sin apenas cometer errores. Una lástima.

Aun así, *Spider-man* está lleno de momentos brillantes. El ascenso por la torre incendiada tras Buitre, evitando bombas de proximidad, arañas explosivas que te persiguen, escombros, granadas y demás, en busca de un modo de seguir avanzando, es divertidísimo. Los combates contra el Duende Verde o sus robots voladores por entre los edificios es algo que no te cansarás de repetir. Los rescates con un tiempo limitado en los que deberás salir pitando con alguien a hombros para dejarle a salvo en una azotea lejana, te encantarán. Y claro, intentar realizar una misión cuando todos los malos de la ciudad/edificio saben dónde estás y te fríen a tiros en cuanto te paras un segundo, te hará sudar adrenalina. Pero es que, aun así, todas esas ideas brillantes se repiten más de una vez en el juego.

Tal vez si sus desarrolladores se hubiesen olvidado un poco de mantener el juego fiel a la película, les habrían surgido más ideas y objetivos originales para aumentar la varie-



dad de cosas que hacer en *Spider-man*. También se echan en falta más niveles, ya que, si bien algunos de los 22 totales son bastante largos, otros simplemente son una pelea contra un jefe que no dura más de dos minutos. Las novedades en el control del personaje no son muchas con respecto a los juegos anteriores; y en general, *Spider-man* sabe a poco. Un juegazo, pero mejorable en todos los aspectos. Tal vez la próxima entrega suba un poco el listón... ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Mejores cuanto más avanzas

JUGABILIDAD 9
Control más que aceptable

ADICTIVIDAD 7
Acción algo repetitiva

CONCLUSIÓN

Tal vez no supera a los Spider-man anteriores en tantas cosas como debería y tal vez está algo escaso de ideas.









Luces y sombras. Así de espectaculares son los campos de Red Card Soccer. Éste es de los normalitos, los hay mucho más exóticos.



España torero y olé. Hay unos cuantos equipos secretos en el juego, todos ellos con jugadores de lo más original. «Me llaman el matadooor, me están buscandooo...»



Dominando el espacio-tiempo. ¿Te recuerda a alguna película en especial? A Morpheo le daría un infarto si supiera lo fácil que es en realidad hacer estas cosas.

RED CARD SOCCER

Che, al enemigo pisalo, ¿vihte? Písalo, y empújalo, y machácalo, y destrózalo...

DATOS

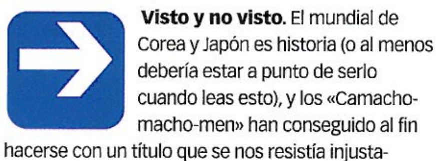


DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+11**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Mundial FIFA 2002* *(PSMag66, 9/10)***
Todas las licencias oficiales para seguir celebrando el campeonato del mundo en tu casa durante los próximos cuatro años.

PS2 ***Virtua Fighter 4* *(PSMag65 10/10)***
Un repertorio de tortas mayor que el de RCS. Pero carece de movimientos especiales y no puedes marcar goles al contrario...



Visto y no visto. El mundial de Corea y Japón es historia (o al menos debería estar a punto de serlo cuando leas esto), y los «Camacho-macho-men» han conseguido al fin hacerse con un título que se nos resistía injustamente. ¿Estamos metiendo la pata? Je, je. El caso es que ha resultado ser –al menos para nosotros– un mundial de lo más soso: la distancia, los horarios, el dichoso *pay per view*... Apenas nos hemos enterado, la verdad. Aunque, para ser sinceros, tampoco lo hubiéramos hecho en condiciones normales: este mes han coincidido en nuestros monitores el espléndido *Winning Eleven 6* (te hablamos de él en la sección de noticias), *David Beckham Soccer* (el «spice-game») y este original *Red Card Soccer* de Midway. ¿Cómo vamos a ver nada en la tele con todo lo que hay que jugar?

Para evitar que pases la página antes de que podamos decir ni mú, déjanos intentar explicarte porqué deberías leer más acerca de *RCS*: es un juego que echas de menos. Puede que ahora no te des cuenta, pero lo harás en cuanto empieces a jugar con él (y recuerdes lo rápido que se te vaciaba el bolsillo en la máquina del bar de la esquina). *RCS* es un juego con sabor a clásico; un juego simple pero frenético, que consigue «picar» como los viejos cartuchos de 16 bits y proporciona entretenimiento instantáneo sin necesidad de ocultar su más que evidente naturaleza *arcade*. Lo que es lo mismo: *RCS* es una jugada inteligente, teniendo en cuenta la cantidad de compañías que fracasan al intentar reproducir una simulación más o menos decente del fútbol de carne y hueso. Si has visto alguno de los anteriores juegos deportivos de Midway (*NBA Hoopz*, *NHL Hitz*) sabrás de qué estamos hablando.

Así que, ¿cansado ya de *Pro Evolution Soccer*? No, ¿verdad? ¡Nosotros tampoco! Pero deja por un momento de romperte la cabeza pensando cómo abrir la defensa contraria, y empieza a pensar en cómo abrir la cabeza del defensa contrario. ¿Lo vas pillando? Éste no es un juego para pusilánimes. De lo que se trata aquí es de impedir que el rival tenga y juegue el balón. Bien, en realidad basta con marcar más goles (sorprendentemente), pero enseguida te darás cuenta de que la única forma de conseguirlo es pasando del balón y centrándote en los jugadores del equipo contrario. Para pararles los pies tienes a tu disposición un hermoso repertorio de patadas y codazos dignos del mejor Van Damme; aunque, bueno, si hubiera que escoger un personaje representativo de *RCS* nos quedaríamos con Jackie Chan, por el marcado carácter cómico de algunas de las entradas. ¿Cuántas veces has visto al árbitro rodar por los suelos? ¿Y a un jugador llevarse a otro de su mismo equipo por delante? En *RCS* este tipo de situaciones ocurren con mucha frecuencia.

Centrándonos en el desarrollo de los partidos, el elemento más significativo es una barra de energía que se rellena constantemente. Puedes utilizarla para pegar acelerones (el jugador sale disparado como un poseso), para realizar entradas más salvajes de lo habitual (por difícil que parezca) o para efectuar chutes especiales a lo Oliver & Benji (lo que consumirá casi toda la barra). En este último caso la cámara se acerca al jugador y la acción se ralentiza al más puro estilo Matrix, dejando un tremendo efecto blur por toda la pantalla durante unos 2 o 3 segundos. Estos movimientos son lo más espectacular del juego, y afortunadamente tienen la duración y el tempo adecuados como para no resultar cargantes tras la novedad de las primeras partidas. Llevamos varias semanas preguntándonos cómo quedaría algo así en *PES*... ¡Es una pasada!

Por lo demás, los gráficos cumplen sin grandes alardes. Algo primitivos en apariencia (no parece probable que vayan a inaugurar una nueva generación de juegos en PS2), pero se mueven a las mil maravi-

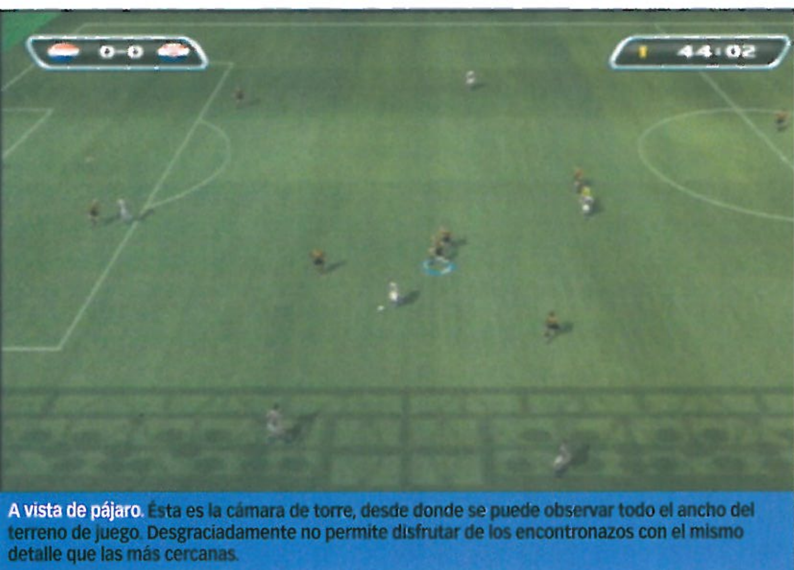
CARACTERÍSTICAS • Licencia de la FIFPro, con estadios, equipos y jugadores reales (aunque no todos). Licencias a la hora representar lo que «a priori» es un partido de fútbol.



¡Kame-hame-haaaa! Los tiros especiales dejan una estela de fuego tras el balón de lo más impresionante. A veces incluso se llevan al portero por delante.



¡Cuerpo a tierra! Esta imagen resume las más de mil palabras que necesitaríamos para explicarte lo salvaje que es RCS. Ahora imagínatelo en movimiento.



A vista de pájaro. Ésta es la cámara de torre, desde donde se puede observar todo el ancho del terreno de juego. Desgraciadamente no permite disfrutar de los encontronazos con el mismo detalle que las más cercanas.

Momento para la foto. Ésta NO es una captura de la intro (por extraño que parezca). Si ya de por sí son bastante decentes, los gráficos alcanzan la categoría de asombrosos en determinados lances del juego.

«*RCS* es un juego al que echas de menos»

llas y nunca echarás en falta un solo *frame*. El sonido también nos tiene algo desconcertados; el comentarista principal

–Iñaki Cano, de Telemadrid– es una fiera, mientras que el exmadridista Gallego está a media tila de quedarse sopa perdido encima del micrófono. Te lo imaginas acurrucado dentro de la consola, con un colacao bien calentito y amodorrado bajo un montón de mantas... ¡Espabila ya, hombre! Si lo han hecho a propósito, se han pasado con el contraste. Al menos las entradas sí que suenan bien... Podríamos hablarte ahora de los modos de juego, de los muchos partidos que tienes por delante y de los extravagantes equipos y escenarios que puedes conseguir, pero será mejor que lo descubras por ti mismo... siempre y cuando no encuentres a nadie para echar una partida a dobles. Lamentablemente, *RCS* también tiene defectos: los balones aéreos no están todo lo bien resueltos que deberían, el menú de edición es muy limitado, no hay equipos de club (sólo selecciones, muchas de ellas sin licencia para reproducir el nombre de sus jugadores) y el tiro a puerta resulta un fenómeno completamente aleatorio, de tal forma que no es extraño marcar goles desde 30 metros pegándole mal a la bola y fallar mil ocasiones desde el punto de penalti con los aparatosos (y a menudo ineficaces) especiales tipo Matrix. Es algo insólito, y no deja de ser frustrante por mucho que te acabes acostumbrando.

Aún con todos esos fallos, *Red Card Soccer* es algo que debes probar. No jugábamos a nada tan divertido con una pelota de por medio desde hace muchos años. ¡Con UNA pelota, mal pensado! Está bien, vaaale: claro que hemos pasado buenos ratos con algún que otro juego de fútbol, pero... éste es otro tipo de diversión. Nos entiendes, ¿verdad? Ah, ¿no? Vaya, vaya... Pues coge el mando, campeón; te vamos a coscar dos *yoyas* que te van a temblar las orejas... ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Sencillos en general, brillantes a veces

■ JUGABILIDAD 9
Sólo una patadita más...

■ ADICTIVIDAD 8
Piques garantizados durante meses

CONCLUSIÓN
Un soplo de aire fresco en el previsible panorama actual de los juegos de fútbol.





Llámalo «jugabilidad». Dispara a un pobre matón de pacotilla y repítelo unas 2.000 veces para acabar el juego...





¿Zonas «gore»? Se supone que los malos tienen 26 «zonas gore» diferentes, pero...

SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION

Violencia gratuita y polémica voluntaria.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **PIPE DREAM INTERACTIVE / CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (CON MULTITAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1: *Medal of Honor: Underground* *(PSMag48, 9/10)*
Esto es un shooter de verdad, no te engañes.

PS2: *Red Faction* *(PSMag55, 7/10)*
Monótono y simplón, pero entretenido.



Violencia, no busques más. Olvídate de la jugabilidad, la adictividad, los guiones o argumentos, las buenas secuencias de vídeo, la originalidad o incluso los gráficos deslumbrantes. En *Soldier of Fortune* sólo encontrarás violencia. Mucha, tal vez más de la que tu estómago sea capaz de soportar, pero es lo que hay, y no hay más.

Cada vez que oímos decir de un juego que se está desarrollando en «una versión mejorada del *engine* de otro», nos da por temblar. Nuestra redacción se convierte en un colectivo de gelatina de carne que no se solidifica hasta el mes siguiente, cuando comprobamos que, *como siempre*, las palabras «versión mejorada» son una apreciación bastante subjetiva de sus desarrolladores. En este caso, el motor gráfico *mejorado* era el de *Quake III*. Nos gustaría saber qué es exactamente lo que Pipe Dream entiende por «mejoras». ¿Las texturas, tan simples que *Medal of Honor* es mucho más detallado siendo un título de PSone? ¿Los enemigos, a los que no les sobran los polígonos, precisamente? ¿La animación o la IA tal vez, que nos han hecho recordar a los *Duke Nukem* y *Doom* originales? No tenemos ni la más remota idea de a qué se referían estos chicos con «*engine* mejorado», la verdad. ¿Pero a quién le importa, si hay violencia? A los jugadores de PC no, desde luego.

Las localizaciones inspiradas en 10 puntos geográficos reales, como Bagdad o Nueva York, tampoco salvan las carencias de *Soldier of Fortune*. La única diferencia de un país a otro es la ropa de los malos y el color —prácticamente plano— de las «texturas» de los escenarios. Si en Bagdad todo es amarillo o marrón, en Kosovo todo es gris, en Nueva York todo azul, etc.

De lo que se trata es de salvar rehenes mientras buscas las cabezas nucleares que los malos han robado. Si te cargas o permites que los malos se carguen a demasiados rehenes, tu misión fracasa. Ya está, así de fácil. Por radio te van informando de algunos acontecimientos, como que la policía ha localizado a un terrorista cerca de donde estás o que para abrir una determinada puerta tienes que buscar una tarjeta de acceso donde sea. Vamos, como en todos los *shooters* de PC, sin complicarse más de lo necesario.

«En sus mejores momentos, está al nivel de Quake III»

El arsenal, enorme; la velocidad a la que se mueven los gráficos, algo exagerada pero correcta; el sistema de control, tan insoportable como de costumbre; los tiempos de carga, como para ir a preparar la merienda mientras tanto. Vamos, lo de siempre, de modo que te ahorraremos leer lo que venimos repitiendo hasta la saciedad desde que tenemos la «suerte» de «disfrutar» con conversiones a PS2 de *shooters* de PC..

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
Un engine «mejorado», ya sabes

JUGABILIDAD 5
Si es sinónimo de violencia, mucha

ADICTIVIDAD 6
Lo que dure tu paciencia

CONCLUSIÓN
Un clon más de *Quake III*, con más violencia y menos de todo lo demás.

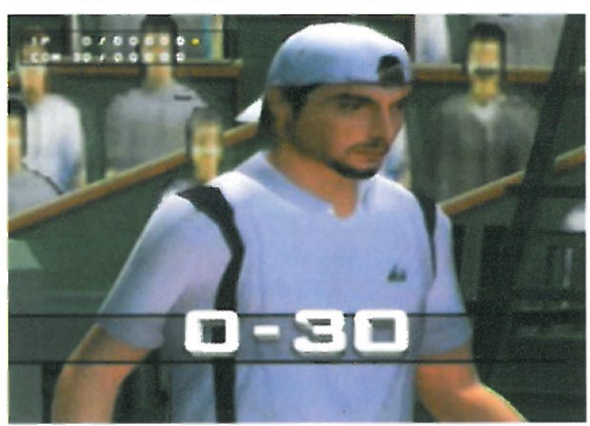


CARACTERÍSTICAS • 10 localizaciones diferentes • 26 niveles en total • 26



Animación de lujo. La captura de movimientos de los deportistas y sus animaciones en las pausas son impresionantes.


Por parejas Los partidos de dobles, colmarán tu diversión



ROLAND GARROS 2002

Costa les ha dado su merecido en la competición real, ahora te toca a ti.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **39,99 €**
DISTRIBUIDOR **WANADOO**
DESARROLLADOR **CARAPACE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: **AKSC TENNIS**
(*PSMag31* 8/10)
El mejor simulador de tenis de PSone, sin duda. ¿De verdad no lo has probado?

PS2: **AGASSI TENNIS**
(Preview en *PSMag65*)
Tendremos que esperar para comprobar si está a la altura de Roland Garros 2002.



El campeonato de tenis que da nombre a este juego acaba de terminar. Naturalmente, lo ha ganado un español, ¿o qué pensabas? Albert Costa ha demostrado una vez más que nadie toca las pelotas mejor que los nuestros, brindemos por él. Pero nada de alcohol, claro. Recuerda que somos deportistas, no podemos brindar con cualquier cosa. Para estos casos, lo mejor siempre es descorchar un buen juego. Y *Roland Garros 2002* lo es.


Mejor que el tenis real. Si el tenis real no te gusta demasiado, puede que Roland Garros sí: es igual, pero controlado por ti.

Tal vez carezca de la profundidad y complejidad del control de otros simuladores de tenis, ya que en realidad aquí sólo se usa un stick analógico y un botón —cualquiera, todos sirven para sacar y/o golpear—, pero aun así, es un gran juego. Los golpes de raqueta responden de forma analógica a los botones, mientras que el movimiento del personaje o la dirección a la que diriges la pelota se determina mediante el stick analógico izquierdo. La lógica de este control es aplastante, cuando te acostumbras a ella: si mueves el stick antes de golpear, se mueve el personaje; si mueves el stick después de pulsar el botón para dar el raquetazo, lo que haces es dirigir el golpe a esa determinada dirección. Cuesta un par de minutos acostumbrarse a eso, combinado con la intensidad analógica de los tiros, pero merece la pena intentarlo.

La única pega es que sólo dos de los tenistas que aparecen en el juego son reales, Robredo y Kuerten. Nuestros españoles y finalistas han quedado fuera de la pantalla esta vez. En todo caso, después de *Virtua Tenis,* no te quepa duda de que éste es el mejor arcade de este deporte que encontrarás. Gráficos muy detallados, animación con captura de movimientos, un control sencillo pero sublime, e incluso cuatro torneos reales que batir. Lástima que de los 22 tenistas del juego sólo un par sean reales y que calcular la distancia a la que se encuentra la pelota no siempre sea tan fácil como sería deseable. Pero esto último sucede en todos los juegos de tenis, claro, como en los partidos televisados. Si te gusta el tenis, te gustará *Roland Garros 2002.* ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 8
El aspecto de un partido real

● JUGABILIDAD 9
Control sencillo pero eficiente

● ADICTIVIDAD 8
Solo o a dobles, como quieras

CONCLUSIÓN

Ideal si te gustan este deporte o los juegos basados en él. Y si encima cuentas con un segundo jugador, su genialidad se dispara..



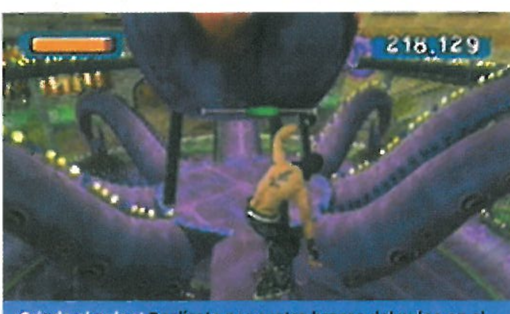
CARACTERÍSTICAS • **Varios modos de juego** • **Multitud de jugadores para elegir** •







El tráfico es tu amigo. Agarrarse por un coche como éste no es mala idea, si tomas la precaución de acercarte a él por detrás y no de frente.



¡Grinda el pulpo! Deslízate por cuatro brazos del pulpo en el parque de atracciones si te crees tan hábil, venga, te observaremos desde la noria...



No pares quieto Mientras piensas lo siguiente que quieres realizar, haz el pino en algún borde para ganar puntos.



Misiones. Habla con los personajes que hay por ahí para conocer los objetivos de cada nivel y desbloquear áreas secretas, conseguir puntos extra, etc.

AGGRESSIVE INLINE

Si buscas deportes extremos, éste es tu juego

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **Z-AXIS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Tony Hawk's Pro Skater 3*
(PSMag61, 8/10)
El tercero de la serie es el mejor, pero obtuvo una mayor puntuación por sus pocas novedades.

PS2: Tony Hawk's Pro Skater 3
(PSMag61, 10/10)
¿Nos pasamos un poco con esa nota? Puede que sí, puede que no... Compara y juzga

Un juego sorprendente. Refrescante, enérgico, rápido y divertido como *Jet Set Radio*; complejo y completo, grande y profundo como un *Tony Hawk Pro Skater*; frenético y «arriesgado» como un *SSX*; lleno de extras, secretos y objetivos alternativos como... ¡Vaya, no hay un juego con el que compararlo en ese sentido, *Agressive Inline* tiene más de todo eso que nadie!

Después de tantísimos títulos de *skate*, *snowboard* y deportes extremos en general, probar algo tan «diferente» es tranquilizador. ¡Ya empezábamos a pensar que no quedaba nada por inventar! Pero se puede innovar, salta a la vista. Y no sólo innovar, sino también mejorar todo lo que nos gustaba de otros juegos anteriores: gráficos, mecánica de juego, tamaño de los escenarios, objetivos secretos, editor de niveles, movimientos de los personajes, evolución de las características físicas de cada patinador...

Un simulador de patinaje en línea en siete escenarios diferentes. ¿Pocos? Eso lo dices porque no los has visto, claro. Sólo en el parque de atracciones puedes pasarte horas dando vueltas sin tener la sensación de que «ya lo has visto todo en ese nivel», sin contar las áreas secretas (en ocasiones tan grandes o más que las desbloqueadas desde el principio). Las diferentes alturas que hay en cada nivel te permiten infinidad de combos y piruetas, caminos posibles, etc. Si por ejemplo estás cerca de la costa y allá en el mar ves un barco anclado en el puerto, pensarás que no puedes llegar a él. Pero fíjate bien, moviendo la cámara con el stick derecho mientras patinas: ¿te has fijado en esa cuerda que une el barco con tierra firme, allí arriba? ¡Bien, pues intenta alcanzar esa cuerda! Después, intenta *grindar* por ella sin perder impulso hasta llegar al barco, claro. Más te vale aprender a mantener el equilibrio, si no quieres comprobar lo mal que se nada con patines.

De la misma forma, hay infinidad de lugares aparentemente inaccesibles a los que podrás llegar realizando piruetas y buscando caminos alternativos. Sube a un puente, deslízate por los cables del tren que pasa por debajo hasta la farola del fondo y lánzate a ella para dar una voltereta y acceder a ese balcón al que parecía imposible llegar antes. O, si no quieres dar tanta vuelta, corre en dirección a un coche que viene hacia ti a toda velocidad y, justo cuando te vaya a partir las piernas, realiza una espectacular voltereta sobre él, agarrándote a los cables del tren en el aire y saltando desde allí a la farola que... Ya imaginamos lo que estás pensando: que todo eso es fácil de decir pero imposible de realizar. Es el síndrome «eso es casi imposible» al que nos han acostumbrado títulos como *Tony Hawk*, *Dave Mirra* o *Airblade*, pero en *Agressive Inline*, podrás. No es que sea el juego más fácil del mundo, pero desde luego, nada te parecerá imposible. Los combos se realizan con una facilidad y una comodidad pasmosas. Triángulo sirve para *grindar* automáticamente en cualquier borde, o hacer el pino al final de rampas y cornisas; Círculo sirve para agarrarse a palos horizontales y verticales automáticamente o para saltar pequeños obstáculos con una pirueta mortal. X para saltar, Cuadrado para realizar los movimientos especiales... ¡En serio, se puede hacer, piruetas indefinidamente! Te entusiasmará..

«Nada te parecerá imposible»

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
Bestiales, ¡y qué animación!

JUGABILIDAD 10
No puede ser más intuitivo

ADICTIVIDAD 9
Niveles enormes, muchos objetivos

CONCLUSIÓN

Agressive Inline te dejará boquiabierto. Completísimo, larguísimo, jugabilísimo y adictivísimo.



CARACTERÍSTICAS • **7 escenarios inmensos • Entre 30 y 60 misiones en cada nivel • ¡El sistema de control más intuitivo!**

«Disparar ante la duda» seguramente va en contra de la Convención de Ginebra, pero... recuerda que estamos hablando de videojuegos, ¿de acuerdo?

P99G2 LIGHT BLASTER

Producto: P99G2 Light Blaster **Fabricante:** Logic3 **Distribuidor**: Herederos de Nostromo **Precio**: 39,99 €

Pocas veces los desarrolladores de periféricos para consola tienen las ideas tan claras como Logic3 en este caso. Quizá no se han arriesgado demasiado a la hora de diseñar la P99G2, porque en realidad carece de novedades técnicas con las que impresionarte, pero eso sí: apuesta sobre seguro. Tiene todas las virtudes de cualquier otra pistola para consola que se te ocurra, y ninguno de sus defectos.

La mayor de sus virtudes es su extraordinaria compatibilidad. Funciona tanto con juegos de PlayStation y PSone como de PS2, y tanto con juegos para pistolas «estándar» como títulos exclusivos para la G-Con 45º de PSone o la G-Con2 de PS2. Dicho de otro modo: es compatible con todos tus juegos para pistola, en ambas consolas. Esto es así gracias a un selector que te permite pasar de funcionamiento «normal» a «G-Con» y a un adaptador especial para los cables de la consola que habilita cualquier posibilidad que se te ocurra. Vamos, que podrás usarla tanto si tienes la consola conectada a la tele mediante cable RF, RGB o Euroconector normal. Sea cual sea tu consola PlayStation, tu tele, tu juego y tus cables, podrás usar la P99G2. ¿Cuántas pistolas pueden decir lo mismo?

Otra virtud indiscutible de esta pistola es su pedal, como el de las recreativas de *Time Crisis* y *Time Crisis 2*, ideal para jugar con esos dos títulos, si bien su función es la misma que la del botón característico de la G-Con 45º. Este pedal —por si has estado en otro planeta en los últimos años y aún no te has enterado— se utiliza en estos dos títulos para recargar las balas y ponerse a cubierto del fuego enemigo.

El retroceso de la P99G2 es otra ventaja de este periférico respecto a la mayoría de las pistolas para consola: la parte superior del aparato retrocede con cada disparo hacia atrás, pero ¡sin necesidad de transformador adicional! Vamos, que la enchufas a la consola y, como un DualShock, se mueve, sin cables ni transformadores adicionales que no hacen otra cosa que liársete por todas partes.

Sus demás prestaciones son más o menos las de cualquier pistola no-oficial que se precie: opciones de autorrecarga y autodisparo con diferentes velocidades posibles. Puedes usarla tanto con el pedal conectado como sin él, la instalación es cómoda y sencilla, su peso es el de una G-Con normal, su diseño también está claramente inspirado en las pistolas de Namco... Vamos, que como decíamos antes, Logic3 no se ha arriesgado demasiado con *ideas nuevas*, sólo se ha limitado a tomar todas las buenas ideas de los demás. Eso sí: ésta es una de las pocas pistolas no-oficiales tan milimétricamente precisas como una G-Con2. Prácticamente podría decirse que es «una G-Con2 con pedal y retroceso compatible con las dos consolas y todos los juegos para pistola». Una gozada, vamos.



VEREDICTO



CONCLUSIÓN

La P99G2 es una pistola fabulosa, la mires por donde la mires. Precisa, compatible con todo, con retroceso y pedal, sin transformador, y con un buen diseño.

10

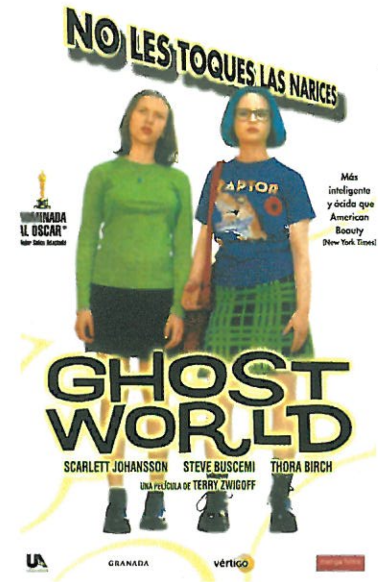
Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

DVD NOVEDADES

GHOST WORLD

Lanzamiento: Disponible
Director: Terry Zwigoff
Intérpretes: Steve Buscemi, Thora Birch, Scarlett Johansson
Género: Comedia independiente
Idiomas: Castellano, ingles. **Subtítulos:** Castellano
Extras DVD: Trailer, making of, entrevistas, ficha artística y técnica y filmografías
Manga Films



Basada en el popular cómic de Daniel Clowes, *Ghost World* es una ácida comedia sobre dos adolescentes norteamericanas -Enid y Rebecca- que no acaban de integrarse en el mundo que les rodea. Amigas desde hace años, nadie se salva de sus críticas mientras intentan encontrar su lugar en los Estados Unidos de hoy en día, con sus interminables centros comerciales y restaurantes de comida rápida. Cuando acaban el colegio tienen que enfrentarse a un futuro bastante incierto y desagradable: trabajos basura y pocas posibilidades de romances. Cuando Rebecca consigue un trabajo en una cafetería local y empieza a ahorrar para el apartamento con el que siempre había soñado, Enid entabla amistad con el malhumorado Seymour, un patético cuarentón que tampoco encuentra su lugar en la sociedad. Mientras avanzan hacia el misterio insondable de la edad adulta en un mundo de decadencia, Enid y Rebecca luchan por conservar su identidad, su amistad y los lazos que las mantienen cuerdas.

INTELIGENTE, GENIAL Y ÁCIDO RETRATO DE LA ADOLESCENCIA EN UN MUNDO CADA VEZ MÁS INHÓSPITO, GLOBAL Y UNIFORME EN EL QUE ES DIFÍCIL SER DIFRENTE. FILM EN LA ÓRBITA DE PELÍCULAS COMO *AMERICAN BEAUTY*, *HAPPINESS* O *CLERKS*: CINE REAL COMO LA VIDA MISMA

NI UNA PALABRA

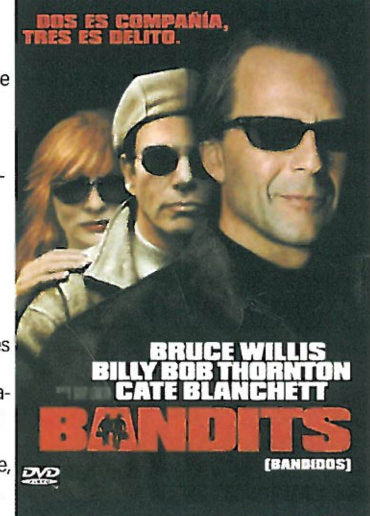
Lanzamiento: Disponible
Director: Gary Fleder
Intérpretes: Michael Douglas, Sean Bean, Brittany Murphy
Género: Intriga
Idiomas: Castellano, inglés. **Subtítulos:** Castellano, inglés
Extras DVD: Ninguno
Twenty Century Fox

El tiempo corre para el psiquiatra Nathan Conrad (M. Douglas), quien al despertar una mañana descubre que su hija ha desaparecido y que su apartamento está bajo vigilancia electrónica. Los despiadados secuestradores no quieren dinero, sino que el Dr. Conrad extraiga un código de seis dígitos de la perturbada mente de una adolescente que recibe tratamiento mental. No hay nada que discutir, nada que negociar. El reloj marca su tic-tac, la paciente se niega a hablar, los secuestradores observan cada uno de sus movimientos... El Dr. Conrad está metido en una pesadilla que nunca hubiese sido capaz de imaginar.

THRILLER DE POCA ENTIDAD EN EL QUE MICHAEL DOUGLAS Y BRITTANY MURPHY HACEN LO QUE PUEDEN PARA DAR CREDIBILIDAD Y GROSOR A SUS PAPELES

BANDITS

Lanzamiento: 10 julio
Director: Barry Levinson
Intérpretes: Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Cate Blanchet
Género: Comedia de acción
Idiomas: Español, inglés y Garcés. **Subtítulos:** Español, portugués, inglés y francés. Español codificado para sordos
Extras DVD: Trailer, entrevistas, detrás de la cámara
Buena Vista Home



El irresistible Joe Blake y el hipocondríaco Terry Collins son los dos fugitivos más buscados de EE.UU. Están a punto de dar ese gran golpe que les permitirá retirarse a las playas de los Mares del Sur. Son conocidos por su particular forma de atracar bancos: la noche anterior al golpe, secuestran al director de un banco y a su familia, cenan con ellos y duermen en su casa. A la mañana siguiente, van al banco con él. No tienen que forzar puertas, todo funciona a las mil maravillas... Hasta que un accidente de tráfico une sus destinos al de Kate, un ama de casa normal y corriente con una vida de lo más aburrida que se une a los ladrones en sus aventuras por todo el país y acaba robándoles...los corazones.

COMEDIA DE LADRONES QUE RECUPERA SUPUESTOS CLÁSICOS DE TÍTULOS SOBRE RUFIANES SIMPÁTICOS COMO *EL GOLPE*. SU PUNTO MÁS NOTORIO ES EL ATRACTIVO TRÍO PROTAGONISTA

VENTA VHS Y DVD

EL APARTAMENTO (sólo en DVD)

Lanzamiento: Disponible
Director: Billy Wilder
Intérpretes: Jack Lemon, Shirley McLaine, Fred McMurray
Género: Comedia
Idiomas: Castellano, inglés, francés, alemán e italiano. **Subtítulos:** Castellano, francés, italiano, holandés, sueco, noruego y danés. Inglés y alemán para sordos.
Extras: Trailer original de cine
Precio: 24,01 €
Twenty Century Fox



Ganadora en 1960 de cinco Oscars, incluyendo el de Mejor Película, *El Apartamento* es una de las obras maestras de Billy Wilder, uno de los grandes genios de Hollywood. Él y el veterano escritor I.A.L. Diamond (guionista de *Con faldas y a lo loco*) consiguieron la más mordaz y satírica película jamás realizada, una comedia dramática sobre las ambiciones de los hombres. Por cierto que, hasta *La Lista de Schindler*, había sido la última película en blanco y negro en recibir el Oscar a la Mejor Película.

UN CLÁSICO IMPRESCINDIBLE

MÚSICA

FESTIVAL DE BENICÀSSIM

CARTEL DE LUJO PARA LA OCTAVA EDICIÓN DEL FIB

El Festival de Benicàssim, que cumple este verano ocho años, se ha convertido en uno de los eventos musicales más esperados del año en Europa. No es para menos. El modesto equipo -en número, que no en capacidad, profesionalidad y coherencia- del FIB ha ido consolidando en cada edición el que durante mucho tiempo ha sido el único festival *indie* de España, convirtiéndolo en uno de los encuentros musicales más prestigiosos del panorama internacional. Lejos queda ya la *intimidad* que disfrutaron las 9.000 personas que asistieron a la primera edición, frente a las cerca de 30.000 que inundaron el recinto el año pasado.

Como aperitivo de lo que se avecina el primer fin de semana de agosto e ir abriendo el apetito, el FIB organizó en el mes de junio y por tercer año consecutivo las Fiestas de Presentación, que han llevado de gira por Bilbao, Barcelona, Madrid, Valencia y Santa Pola a una pequeña *trouppe*, emisaria del cartel de Benicàssim: los norteamericanos, con bajista español, Nada Surf; el grupo más adorado del *indie* nacional, Los Planetas y los ganadores del concurso Proyecto Demo, el dúo barcelonés de pop electrónico No Neo. Los Planetas no actuaron en Santa Pola y No Neo no pudieron hacerlo en Bilbao. El concierto de Madrid, por el contrario, contó además con el británico Neil Halstead, líder del grupo Mojave 3, que ha lanzado un disco en solitario.

Aunque nos hubiera gustado unirnos a la *trouppe* y asistir a todas las Fiestas de Presentación, la vida es muy dura y el trabajo más y al final nos tuvimos que conformar con disfrutar de la de Madrid. ¿Nuestra opinión? Un gran tentempié para aguantar sin desfallecer ni comer entre horas hasta el atracón de Benicàssim

EL CARTEL

No nos atrevemos a decir que el de este año es el mejor cartel de la historia del FIB, entre otras cosas porque sobre gustos no hay nada escrito y cada uno tiene sus preferencias. Así que lo dejaremos en que es uno de los mejores carteles que ha tenido Benicàssim. Y si no, juzga por ti mismo: Radiohead, Chemical Brothers, The Cure, Paul Weller, Primal Scream, Belle and Sebastian, Saint Etienne, Doves, Muse, Suede, Supergrass y un largo etcétera demasiado numeroso para reproducirlo en esta página. En total, cerca de 80 conciertos y actuaciones en tres días.



Foto: Nathalie Paco. Los Planetas encabezaban el cartel de las Fiestas de Presentación del FIB, tocando las canciones que el propio público había elegido previamente. Si te los perdiste tienes otra oportunidad en Benicàssim



Sin embargo, aunque la música es la columna vertebral, núcleo y centro del Festival de Benicàssim, su oferta es mucho más amplia y abarca otros campos de la cultura denominada alternativa. Entre las actividades extramusicales que ha organizado el FIB destacan el III Festival Internacional de Cortometrajes, la V Pasarela de Moda Mustang, la VI Muestra de Teatro Internacional y la V Exposición de Arte Contemporáneo FIB, que convierte las playas de la localidad en un museo vivo.

INFORMACIÓN ÚTIL

CUÁNDO: 2, 3 y 4 de agosto

DÓNDE: Benicàssim

PRECIOS:

Abono de 3 días (9 días zona de acampada gratis). Anticipada: 110 €. Taquilla: 120 €

WEB: www.fiberfib.com

HORA PUNTA 2

Lanzamiento: Disponible
Director: Brett Ratner
Intérpretes: Chris Tucker, Jackie Chan
Género: Acción
Idiomas: Español e ingles. **Subtítulos:** Español e inglés
Extras DVD: Documentales, comentarios del director y del guionista, escenas eliminadas, evolución de las escenas, desmontando los efectos especiales con opción multimedia, perfil de los actores y filmografía
Precio DVD: 23,99€ **Precio VHS:** 8,99€
Columbia

En esta nueva entrega de *Hora Punta*, la inusual pareja de detectives tiene como misión destapar una conspiración organizada por una peligrosa banda de criminales que se dedica a producir y poner en circulación millones de dólares en billetes falsos. La misión les llevará desde Hong Kong a Los Ángeles y Las Vegas, donde tendrán que demostrar su talento para atrapar a uno de los delincuentes más temidos del mundo.

PARA LOS AMANTES DEL CINE DE ACCIÓN Y LAS ARTES MARCIALES



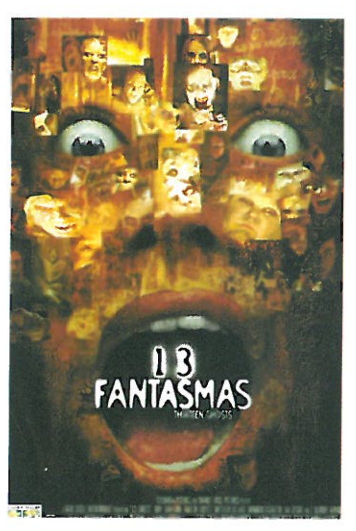
13 FANTASMAS

(sólo DVD. También VHS alquiler)
Lanzamiento: Disponible
Intérpretes: Tony Shalhoub, Embeth Davidtz, Matthew Lillard, Shannon Elisabeth
Género: Terror
Idiomas: Español, inglés y francés. **Subtítulos:** Español, inglés, árabe, francés y portugués
Extras DVD: Comentarios del director, cómo se hizo, filmografías y documentales
Precio: 23,99 €
Columbia

Arthur y sus dos hijos acaban de heredar una impresionante mansión de un tío lejano un tanto excéntrico. La familia se traslada a la casa, donde pronto descubren el terrible secreto que oculta la herencia: entre las perfectas paredes de cristal se encuentran encerrados 13 fantasmas.

Atrapados en una carrera infernal por salvar sus vidas, se dan cuenta de que la propia mansión es un enigma cuya solución es la clave de la que depende su salvación… o su destrucción.

REMAKE DE UN CLÁSICO DEL GÉNERO DE TERROR QUE NO ALCANZA LA CALIDAD DEL ORIGINAL



LANZAMIENTO **28 DE JUNIO**
DISTRIBUIDOR **FILMAX**
PRODUCTORA **KONSTANTIN FILM/IMPACT PICTURES**
WEB **WWW.RESIDENT-EVIL-THE-MOVIE.COM**

Resident Evil

El clásico juego de terror de supervivencia de Capcom está, desde el 28 de junio, en tu cartelera. Bienvenido al club del mordisco

LAS CHICAS AL PODER

Los dos personajes femeninos se llevan la palma: Alice, interpretada por Milla Jovovich, y la impresionante comando Rain, interpretada por Michelle Rodríguez. Una Alice supersexy se pasa toda la peli luchando no sólo para salvar el pellejo, sino también para recuperar la memora confiando así en recordar algún detalle importante acerca de Umbrella y el virus T. ¿Lo conseguirá o no? Para saberlo tendrás que ver la peli...



Toda una Rain-a: Seductora y tempestuosa, Rodríguez es de armas tomar

SOSPECHOSOS HABITUALES

Spence (James Purefoy, en la foto) es un personaje un pelín sospechoso y parece que está relacionado con Alice de algún modo, pero al igual que ella, ha perdido la memoria. Matt (Eric Mabius) es el otro personaje turbio. Asegura que es un poli principiante, pero ¿Te puedes fiar de estos dos? Mmmm... aquí huele a muerto.



Las chicas mandan: Spence y los chicos desempeñan el papel secundario

Hay que decir que cuando un videojuego pasa a la gran pantalla, los resultados suelen oscilar entre la ligera decepción y el desastre total. El año pasado ocurrió con *Tomb Raider,* que, a pesar de las rotundas curvas de Angelina Jolie fue una mera distracción pasajera, y para nada un clásico perdurable. *Final Fantasy: La fuerza interior* contaba con una animación que es de lo mejorcito que se ha visto, pero a alguien se le pasó por alto que también necesitaba un guión mínimamente coherente.

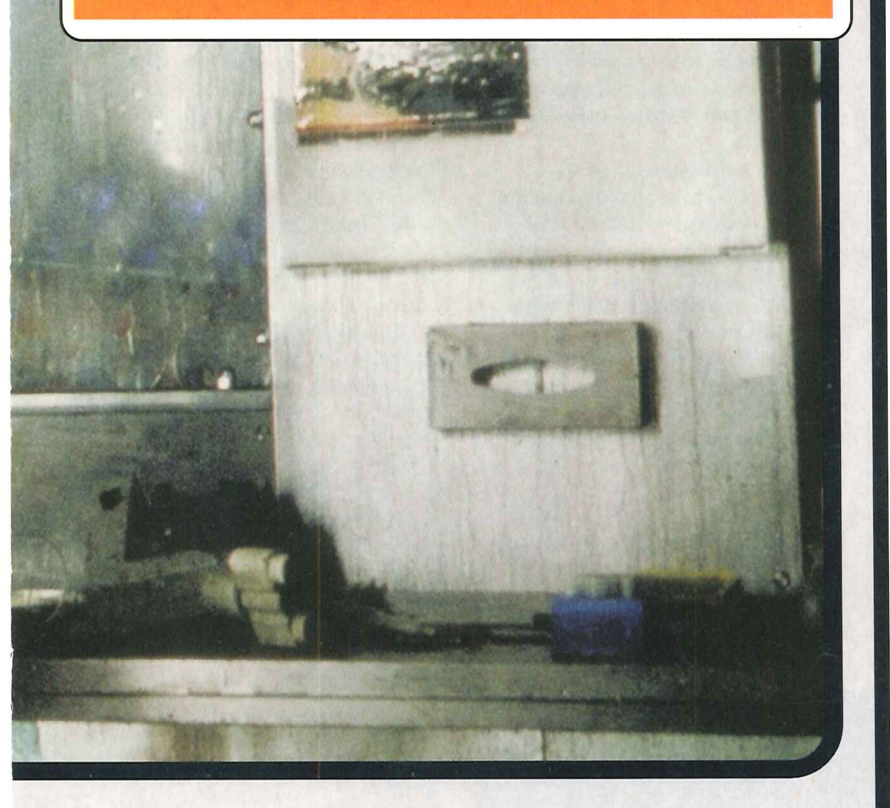
Vale, pues la película de *Resident Evil* no se convertirá en la próxima *Guerra de las Galaxias*, pero sí que rinde un fiel homenaje a los juegos, ya que cuenta con una acción incesante, es lo suficientemente aterradora, e incluye unas escenas sangrientas que harán que los más asustadizos tengan pesadillas durante semanas. Tras la cámara se encuentra Paul Anderson, que cuenta en su currículum con *Event Horizon*, una peli de terror y ciencia ficción que vale la pena. Anderson ha situado la película en el contexto de los acontecimientos que tienen lugar en los juegos, y la historia se desarrolla justo antes del *Resident Evil* original. Al principio nos enteramos de que el virus T –el compuesto químico de la Umbrella Corporation que causa estragos– ha sido liberado en la atmósfera por vez primera. Después conocemos a Alice, nuestra heroína, que por desgracia ha perdido la memoria y que, al igual que el público, está desconcertada ante todo

ENCANTADO DE COMERTE

Zombis a centenares. Alice y los comandos son acosados sin tregua por grupos de muertos vivientes ansiosos de hincarles el diente (en singular, porque muchos no les quedarán). Los zombis que aparecen son igual de horrendos que los de los juegos. El maquillaje resulta muy convincente y hasta contrataron a un coreógrafo para asegurarse de que los zombis se movían de una manera convincente.

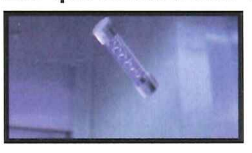



En boca de todos: **Es la hora de comer; de primero, bistec de comando especial**



Imágenes de la peli

Estas imágenes proceden del trailer de la peli de Resident Evil que encontrarás en www.resident-evi-the-movie.com



La hora del virus T. Un frasco de líquido azul vuela por los aires y se estampa contra una mesa. ¡Ya está resuelto el misterio de cómo empezaron todas las pesadillas de la saga de *Resi!* ¿O no?...



¡Estás muerto! En las oficinas de Umbrella cunde el pánico a la hora de evacuar al personal. Vemos cómo se desarrollan los acontecimientos a través del circuito cerrado de TV: ¡los ojos y los oídos de la supercomputadora Red Queen que se ha vuelto loca!



Una mansión en pleno campo. Esto te será muy familiar si has jugado al primer juego. Alice se despierta aquí, en la ducha, totalmente amnésica.



Mercenarios a sueldo. Alice y el equipo del comando llegan al Hive, el laboratorio secreto de investigación de Umbrella, donde les esperan muchas trampas peligrosas y una horda de zombis babeantes.



Delicias en 3D. ¿Adónde iba a ir un aventurero de *Resi* que se precie sin un mapa detallado? Pues a ningún sitio. El equipo de mercenarios va equipado con la mejor tecnología.



La Red Queen. Aquí tenemos la representación holográfica de la supercomputadora de Umbrella. Se le ha aflojado un tornillo e intenta frustrar la misión del equipo poniéndoles trampas.



Chuchos con pedigrí. Otro guiño reconocible a los juegos ocurre cuando Alice le pega una buena patada a uno de los perros enfermos. ¡Es la única manera de inculcarles disciplina!



El chupóptero. El monstruo principal fue creado usando una combinación de animatronics y CGI. El chupóptero muta y se hace más fuerte cuando devora a una víctima. ¿Será el enemigo final, quizás?

lo que está ocurriendo. Pronto se une a ella un equipo de comando de Umbrella, enviado de inmediato para que arregle las cosas. El equipo parte, junto con unos cuantos misteriosos rezagados, en un tren subterráneo hacia el Hive, el complejo de investigación subterráneo y secreto de Umbrella.

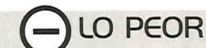
A partir de ese momento, la acción es incesante. No te vamos a contar el argumento y fastidiarte la sorpresa, pero huelga decir que hay zombis como para llenar un depósito de cadáveres, suficientes armas semiautomáticas como para secuestrar un Star Destroyer y un montón de escenas que te pondrán los pelos de punta. A los jugadores con ojos de lince no les costará pillar los múltiples guiños a los juegos que contiene, y podrán esbozar una sonrisa de complicidad cuando los vean. Al igual que los juegos, la *peli* combina una historia de misterio y terror con acción y armas a saco, y te mantiene en vilo hasta los créditos finales. ¿Podría ser ésta la adaptación de PlayStation más lograda hasta el momento? Eso creemos.

AVANCE



LO MEJOR

- **Está a rebosar de escenas que ponen los pelos de punta**
- **Acción incesante y divertida**
- **El vestido rojo de Milla**



LO PEOR

- **Tiene momentos muy desagradables y por eso no está recomendada para menores de 15 años**
- **Algún que otro diálogo cursi**

NUESTRA PREDICCIÓN

Podría tratarse de la mejor adaptación hasta el momento de un videojuego al cine

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Intentó seguir los pasos de Han Solo y así se quedó el muy incauto.

DE COMPRAS

Hola a todos los que hacéis posible que cada mes adore más a mi Play. Quería daros las gracias por no haberos olvidado de la PSone; muchas revistas del género lo han hecho y la han condenado al olvido, así que gracias por no hacer vosotros lo mismo. ¡Millones de gracias! Bueno, después de haberos idolatrado, ahí van mis preguntillas:
1. ¿Saldrá alguna oferta de «compra tu PS2 con *FFX* a un precio increíble»? Porque de ser así esperaré para comprármela, y si no me la tendré que comprar sola.
2. Desde vuestro punto de vista, ¿qué debería comprar primero? ¿La PS2 o la pantalla de Sony para PSone?
3. No sé si comprarme *FFVI* o *FF Anthology*. ¿Cuál está mejor?
Hasta aquí mis ansias de saber más. Gracias por aguantarme un rato, y por favor contestadme, que estoy en un dilema y sólo vosotros podéis ayudarme. Un beso para todos desde Tenerife.
Mary (Tenerife)
Internet

Y menos que nos vamos a olvidar de ella ahora, que ha vuelto a bajar de precio. Ya iba siendo hora...
1. ¡Pues claro! Pásate por la tienda antes de que se agote el pack, que estas cosas tienen una tirada limitada. Luego no digas que no te avisamos.
2. La PS2, desde luego. Para el precio que tiene, la pantalla de PSone se nos antoja un capricho...
3. *FFVI* está muy, pero que muy bien. Empieza por él, y si te gusta (lo hará a menos que eches de menos las pseudo-3D y los fondos pre-renderizados), ve a por el(los) otro(s).

NUMEROLOGÍA

Hola, playmaníacos. Vuestra revista es lo mejor de lo mejor. Os leo desde el número **33**, y tengo algunas preguntillas:
1. ¿*Tony Hawk's Pro Skater* ***3*** para mayores de **16**? ¿Mm? ¿De veras usan el cerebro a la hora de clasificar los juegos por edades? Yo sólo tengo **13**. También tengo el *MGS* para **+18**, y el *Ducati Life* para **+3**. ¿Acaso creen que un chaval de **2** años puede utilizar la PS**1**?
2. No sé cuál pillarme: *GT3* o *TTT*. No tengo ningún *Tekken* y el *Tag Tournament* es para mayores de **13**, pero sí que tengo el *GT***2**...
3. ¿Sabéis si va a salir *Tombi!* ***3***?
4. Tengo el *Spiderman* ***2*** y estoy atascado en **1** pantalla en la que hay **1** bomba. No sé qué hacer...
En fin, que esperando sacar buenas notas para que me pillen una PS2 y deseando que sigáis así de bien, me despido.
Mikel (Vitoria)
Internet

Otra vez no... ¿«Playmaníacos»? ¿Tanto os cuesta añadirle una «g»? ¡«PlaymaGníacos», hombre! Empezamos a pensar que lo hacéis a propósito...
1. Sí, a veces se les va la olla. Pero estarás de acuerdo en que *MGS* un poquito violento sí que es, y recomendar los juegos para mayores de 3 años resulta mucho más curioso que reprobable.
2. ¿Y te gusta? ¿Te gusta el *GT2*? Entonces cómprate *GT3*, que sigue siendo lo mejor que hay sobre ruedas, y espérate a *Tekken 4*. Si no has jugado con ningún *Tekken* hasta ahora no echarás en falta *TTT*.
3. Ni idea. Pero estaría bien, sí.
4. 1) **Encuentra a un soldado y quítale la llave.** 2) **Úsala para desactivar el color correspondiente en la bomba.** 3) **Repite los pasos** 1 **y** 2 **con los otros** 3 **soldados.** 4) **La bomba debería haber sido desactivada tras repetir** 4 **veces los pasos** 1 **y** 2**, o tras repetir** 1 **sola vez los pasos** 1, 2 **y** 3. 5) **4, 3, 2, 1... ¡Voilá!**

PD: ¿Cuántas buenas notas piensas sacar exactamente?

PLATAFORMAS Y ESPINILLERAS

Hola, *PSMag*. Me llamo Arturo y tengo 10 años. Vale que sois los mejores, la mejor revista y todo el peloteo que queráis, pero estoy disgustado con vosotros porque en febrero os mandé un «emilio» y no me contestasteis ni por Internet ni a través de la revista. La única disculpa que me vale es que me contestéis ahora (*please*). Bueno, a lo que iba:
1. ¿Para cuándo *Ape Scape 2*? Tengo una PSX y una PS2, y me encantó la primera parte.
2. ¿Cómo demonios se participa en el «*Goal of the month*»? Tengo 8 golazos guardados y me gustaría que por lo menos saliera uno.
3. Para vosotros, ¿cuál es el mejor juego de Disney? Para mí, *Monstruos, S.A.*
4. ¿Por qué se le pone la «X» a la abreviatura PSX? Sé que la «P» es de Play y la «S» de Station, pero la «X» no sé qué significa.
5. ¿Qué juegos de plataformas me aconsejáis para mi edad? Tengo los tres *Crash*, *Ape Scape*, *Digimon*, casi todos los de Disney, *Pacman*, y los tres últimos *Fifa* y el *PES* de fútbol. Los *Spyro* no me gustan.
6. ¿XBox o GameCube? Imaginad que no existen PSX ni PS2.
7. ¿Trucos para *Fifa2002*? ¿Y para *Pro Evolution 2*?
8. ¿Para cuándo el juego de *Harry Potter y La Cámara de los Secretos*?

PD1: Espero mandaros otra carta muy pronto. ¡Adiós!
PD2: ¡Hasta luego! (definitivamente)
PD3: Mandadme la respuesta por Internet a la dirección *tal y cual*...
Arturo
Internet

Oh, qué torpes. ¡En qué estaríamos pensando! Vaya error más lamentable... Sentimos muchísimo no haberte podido contestar LA ÚNICA otra vez que escribiste, ¿podrás perdonarnos algún día?
1. Si se cumplen las previsiones, para septiembre en PS2.
2. Pues, este, ¿viviendo en la Gran Bretaña? Tal vez no te hayas fijado, pero todos los que aparecen en él son ingleses. ¡El concurso se realiza allá, no



CARTA ESTRELLA

EN UN LUGAR DE LA MANCHA

Querida revista PlayStation: Me suscribo a vosotros para pedir ayuda referente al videojuego *Parasite Eve 2*, puesto que me he quedado bloqueado en el segundo disco, en la fase del refugio. Me dice la ayuda que tengo que volver a revisar el refugio. Después de hacer toda la pantalla y no quedar ningún parásito, cojo el traje y vuelvo a la puerta de acceso para pasar a la zona siguiente, que en el mapa es verde, pero no consigo pasar, ya que me dice que si lo hago corro el peligro de quemarme, por lo que busco otra salida o solución y no la encuentro.

Por favor, solicito se me comunique dicha solución, ya que imagino que el problema radica en el terminal de ordenador que hay en el segundo nivel y no doy con la clave que anula el virus o, en su caso, enciende dicho terminal. Por lo cual, y entendiendo que me he explicado correctamente para que se entienda mi problema, solicito se me remita dicha solución.

Mi segunda consulta es referente al juego *V-Rally 2*... (**<*pero ya hemos tenido bastante con la primera*>**).

Ruego se acepte mi petición para poder seguir jugando, puesto que estar bloqueado es un fastidio.

David Díaz
Torredando (Segovia)

¡Coñ! Pero qué lenguaje es ése, chaval... Abrumados ante la ausencia de llaneza para con nuestras personas, accedemos, no sin supremo y voluntarioso esfuerzo, a la gozosa resolución de tu contrariedad acerba: rayo nos partiere, vive Dios, si el desenredo a semejante inconveniencia se vislumbrare lejos de los aposentos del refugio señalado. ¡Cierto es que, en cuanto a este turbio asunto, guarda el lecho de Yoshida relación! Bueh, al grano: usa la contraseña «A3EILM2S2Y» para desinfectar el ordenata (si pasas de resolver el puzzle) y a molar. O mira en la cama del tipo ése y estrújate las neuronas. Pero vaya, sigue disfrutando del juego y tómalo con calma, ¿vale? ¿No ves que aquí también somos personas normales? Bueno, normales, lo que se dice normales...

PD: ¿Y no es verdad, ángel de amor, que en esta revista nuestra, más claro el juego se muestra, y se progresa mejor?



aquí! No hay más que ver el poco estilo que tienen marcando goles... Pero estamos pensando en organizar algo...
3. *Kingdom Hearts* (aunque sólo sea porque es de Disney sin ser de Disney). En Japón va muy bien, a ver si llega pronto.
4. PSX era el nombre de uno de los modelos inicialmente propuestos para el proyecto PlayStation. Evidentemente es el que acabó llevándose la palma y tenía exactamente el mismo aspecto que la máquina que tienes en casa, pero hubo otras alternativas que variaban ligeramente la forma y el pad de la consola.
5. Tienes una PS2, todos esos juegos de plataformas de PS1, ¿y no tienes *CB: La Venganza de Cortex*? *Jak & Daxter* también mola un montón, no te los pierdas.
6. Típica pregunta para la competencia, je, je. En fin, si no existieran (vaya gracia) nos quedaríamos con... mmphff... con el dinero. Y con las ganas de jugar a algo decente. Vuelve a hacernos la misma pregunta de aquí a unos meses y tal vez tengamos una respuesta coherente. De momento, empate y K.O. técnico para las dos.
7. Pues no, ninguno. Lo único que podemos decirte es que trates de conseguir los equipos y jugadores ocultos a base de ganar campeonatos en ambos juegos.
8. Para finales de año, seguramente coincidiendo con el estreno de la película. Caramba, qué originales...
PD1: ¡Vale!
PD2: ¡Que sí, hombre!
PD3: Una porra.

FINALMENTE... (2ª PARTE)

Hola a la mejor revista existente en el universo (peloteos aparte). Me llamo René y tengo unas cuantas preguntas:
1. Si comprase la pocketstation japonesa, ¿serviría en mi PSone PAL?
2. ¿Para cuándo *FFXI*?
3. ¿Qué pinta tiene *Kingdom Hearts*? ¿Para cuándo?
4. ¿Saldrá algún otro *FF* para PSone?
5. ¿Existe alguna página web de *costume play*?
6. En el *Tony Hawk's 3* consigo hacerme 4.236.007 puntos. ¿Quién quiere retarme?
7. ¿Por qué no sacáis un póster de *FFVIII*?
8. Los fans de *Final Fantasy* pueden enviarme sus mensajes a la siguiente dirección: vivi_orunitia12@hotmail.com

PD: ¿Tan mala es vuestra directora? Si necesitáis ayuda ya sabéis mi dirección, ¿no?

René
Internet

Cómo no, la «carta chocoba» del mes. Qué felicidad.
1. Así es, incluso en algunos juegos PAL que no hacen referencia a ella por ninguna parte (tal es el caso de *FFVIII*, *The Legend of Dragoon* o *Ridge Racer Type 4*).
2. Para cuando la conexión a Internet de PS2 deje de ser una utopía en el territorio europeo. Es decir, más o menos para... ¿te traemos una silla?
3. Excelente. Square dice que llegará en otoño, pero quién sabe.
4. A menos que les dé por versionar los capítulos de NES (algo altamente improbable), no.
5. No existe alguna, existen montones. Lo mejor que puedes hacer es utilizar un buscador como Google y dejarte llevar por las mareas del ciberespacio.
6. Jo, jo, tenemos a la persona que andas buscando. ¡Joaaan! ¿Hmm? ¿Joan? Bueno, está un poco raro desde el encuentro con Tamudo del mes pasado (que sí, que lo suyo es el *Colin*...), pero dale unos días y verás.
7. Un pelín tarde, ¿no te parece?
8. Trátanoslos bien...

PD: Qué va, hombre, sólo nos metemos con ella por hacer la gracia. En realidad es un cielo.
PD2: Y además, fíjate si hace bien su trabajo que se mira hasta la última coma del Feedback antes de cerrar cada número. Y lo bien que nos paga, la muy hermosa. Y lo agradable y simpática que es...

COBARDE, EL PECADOR DE LA PRADERA

Hola, personajes de *PSMag*. Me llamo... bueno, eso da igual (para la próxima os lo digo), y tengo 15 años. Me encanta vuestra revista, la sigo desde el número 23.
1. ¡Hablando de *Driver 2*! Estoy picadísimo al modo «dar un voltio» por Chicago, aunque tiene más fallos que la cara de un compañero. ¿Hay algún truco, además de las pistas, coches secretos...?
2. ¿Para cuándo *Driver 3*, y qué novedades tendrá?
3. ¿Es verdad que han rebajado la PS2 a 33.000 pesetas? Es que con los euros aún me lío.
4. ¿Qué juego es mejor, *Timesplitters* o *Red Faction*? He jugado a *Timesplitters*, y en el multijugador los malos te cascan en la cabeza a distancias insuperables por el ojo humano (y no veas cómo duele). ¿Pasa lo mismo en *Red Faction*?
5. Estábamos hablando sobre *FFXI*, que se podía jugar por Internet, cuando un amigo saltó y dijo que iban a cobrar dinero por jugar online. ¿ESO ES VERDAD? Si es así, ¿cuánto valdrá? ¿Será muy caro? ¿Por horas o un tanto por ciento al mes?
6. Internet en la Play2, ¿de cuántos k's? ¿Tarifa plana o por horas? Y el disco duro, ¿de cuántos megas?

PD: Hmm... A ver, en cuanto a las reviews quería deciros que cuando describáis cómo es un juego os baséis en el juego «en sí», y no en cómo os haya caído a vosotros. Me refiero a que con *MGS2 os flipasteis*, y a *Wipeout Fusion* lo pusisteis por los suelos. Más que nada lo digo porque cuando leí vuestra review de *MGS2* poníais todo 10, y encima decíais que si no lo comprábamos éramos



tontillos. Yo *tó flipi* me lo compré... y cuando me lo pasé 3 veces (en muchas menos horas de las que poníais) me cansé de él *como ná*, así que la adictividad sería como mucho un 6, ¿no? No me recriminéis, de todos modos me gusta mucho. ¡Freeze!
PD2: Ah, sí, ¿por qué ponéis guías para Play1 y no para Play2?
PD3: Espero que juzguéis los juegos por lo que son, seguid así. Y Javier... bueno, *pa ti* no tengo nada que decirte.
Anónimo
Internet

1. Hablando de eso... ¿crees que va a mejorar el tiempo? ¿Y la familia, bien? Hablando de eso... ¿sabías que pulsando un interruptor en la droguería de Las Vegas se puede conseguir invulnerabilidad en *Driver 2*?
2. Es una incógnita. Deja que salga *Stuntman* antes, ya habrá tiempo para hablar de *Driver 3*.
3. No, no es verdad. Por mucho que te líes con los euros, es mentira.
4. El multijugador de *Timesplitters* es una gozada; si no puedes con él (¡cobarde, pecador!) prueba el modo historia de *Red Faction*, que tampoco está mal.
5. Así es, jugar *online* en este tipo de juegos conlleva unos gastos de servidores que las compañías suelen financiar con contribuciones no-voluntarias de sus usuarios. Actualmente los nipones han de pagar una cuota mensual de unas 2.000 ptas. para jugar a *FFXI*. No es mucho, pero fastidia.
6. Dependerá del proveedor de acceso a la red que elijas. El disco duro, de 40 gigas (unos 40960 megas).

PD: Calma, calma. *MGS2* obtuvo un merecidísimo 10/10; le daríamos un 11/10 si no fuera porque se acaba en un santiamén... ¡en el modo sencillo! ¿Has probado a cambiar el nivel de dificultad? ¿Y a jugar sin tener una guía a mano? Ya avisamos que no duraba mucho, pero contar una historia con tanto lujo de detalles tiene su punto negativo. De todas formas, nos seguiría pareciendo corto por muy largo que fuera... ¡Y demonios, dura mucho más que la primera parte!
PD2: Porque mucha gente se queja de que cada vez le hacemos menos caso a la gris. Mentira, mentira cochina.
PD3: No, joo... Dime algo, no seas así...



AL ENTRAR EN CLASE

¡Hola! Me llamo Elena y tengo 16 años. Os he escrito en repetidas (2, creo) ocasiones, y de momento nada de nada, ni una sola publicada. Que sepáis que cuando compro la revista y no veo mi carta publicada me entra la *depre*. Tampoco os pido tanto, que yo sepa (¿o sí?), mira que cuesta poco hacerme feliz. Bueno, eso y un novio, un piso, una moto... Pero básicamente con ver mi *cartica* publicada ya lo soy. *Porfaaa*, quiero verla publicada, que si no dejaré de comprar la revista, ¿eh?
Bueno, espero haberos convencido. A ver si tengo suerte, si no la próxima vez haré fotocopias y la enviaré. Ah, y el *email* (que se me olvidaba), os saturaré el correo. Espero no tener que llegar a esos extremos. En fin, yo dejo caer las dudas que me quitan el sueño, a ver si sois buenos y compasivos y me las contestáis:
1. ¿Por qué? ¿Eh? ¿Por qué? ¿Por qué salen juegos tan buenos para PS2 en lugar de para PSX? No me parece justo: Monkey Island, FFX...
2. ¿Tendré que adquirir una PS2 con urgencia? Sí, ¿no? ¿Pero y el precio? ¿Saldrá otra PlayStation mejor (PS3 o algo así)? Me podíais regalar una PS2.
3. Nombre de algún juego *mu rebueno* de rol para la pobre PSX, que corre peligro de extinguirse.
4. Me río mucho con las respuestas del Feedback.
5. Hmm... creo que nada más.
6. Sí, creo que nada más.
7. También os mandaré algún *email*.
8. Oye, ese Félix Valle (del *Libro PSMag*), un fenómeno; se ha convertido en mi modelo a seguir, mi héroe.



9. ¿Qué tal todos? ¿Y la familia?
10. Ya está, se acabó... por el momento.
Hasta la próxima (que la habrá, eso seguro).
Adiós.
PD: Por cierto, he resumido mi carta.
Elena Andrés
Zaragoza

¿Y para qué rayos quieres un novio? ¿Eh? Que te va a quitar horas de jugar con la Play, mujer...
1. Porque, porque, porque... ¿Porque no serían tan buenos en PSX?
2. Respectivamente: sí, sí, es lo que hay, sí, ¡JA!
3. Por si no fuimos lo bastante claros en su review, *FFVI*. Como alternativas a *FF* deberías probar *Chrono Cross*, *Suikoden 2*, *Legend of Dragoon*...
4. Pues no son ni la mitad de divertidas que algunas de vuestras cartas, créenos. Mecachis, cómo adoramos este trabajo...
5. *Povale*.
6. ¿Eres un fallo de Matrix?
7. *Dabuten*.
8. ¿Y Miguel Ángel Izquierdo? ¿O es que sólo te vale Félix? Ah, el amor...
9. ¿Por qué tenemos la impresión de que esta carta fue escrita en plena clase de matemáticas?
10. Vuelve pronto, guapa.
Hasta entonces. Recuerdos al *profe*.
PD: Ya nos habíamos dado cuenta, ya. Lo menos harías 4 o 5 borradores, toda la hora ahí aburrida, sin nada mejor que hacer...

EL VISIO ME CONFUNDE

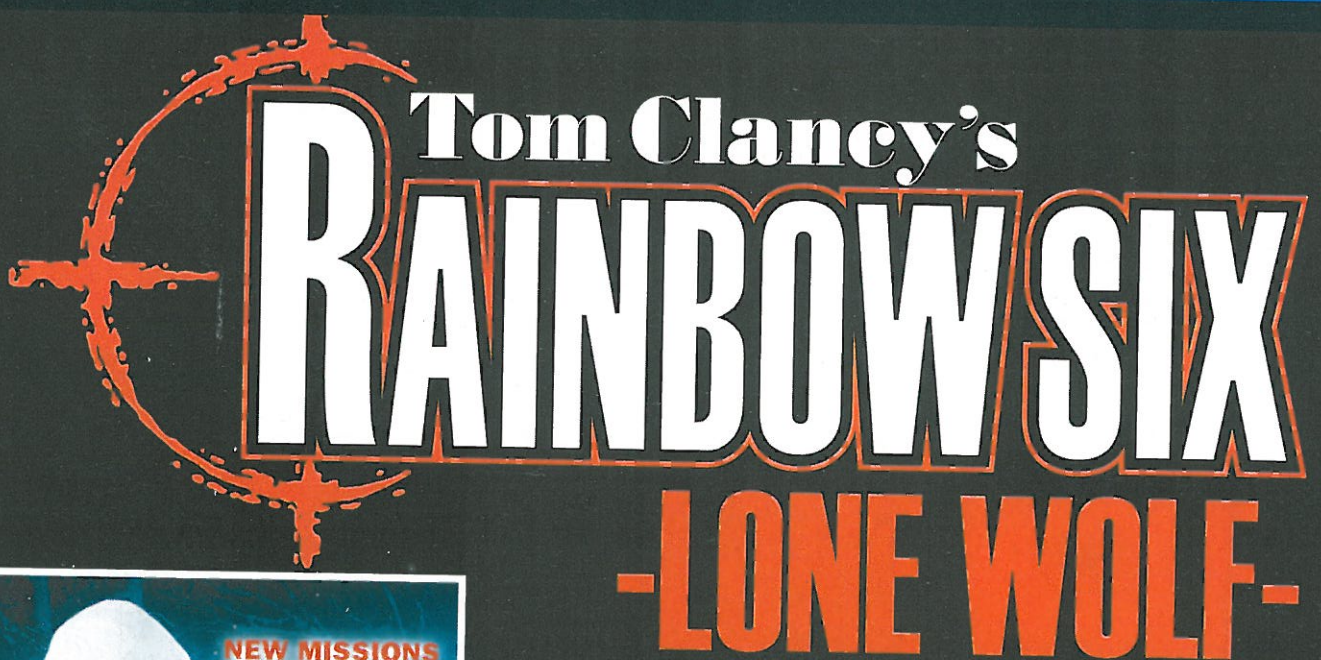
¡Hola, chicos! No haré el clásico peloteo, no quiero ser pesado. Os sigo desde el número 48, pero hasta ahora no me había animado a escribir. Ahí van las preguntas:
1. ¿Se está desarrollando otro *Syphon Filter*? En mi colegio no deja de hablarse de Logan.
2. ¿Me podéis dar el truco de munición infinita para *Syphon Filter 3*?
3. ¿Vale la pena *Tekken Tag Tournament*?
4. ¿Cuál me recomendáis, *Tony Hawk's 2* o *Chase The Express*? Es que tengo trucos para *THPS2* y eso me confunde.
5. Mi hermano se llevó *Tekken 3* a Madrid y se lo dejó allá, y hasta verano no vuelve. ¿Qué juego de lucha creéis que sería el más apropiado para matar el tiempo?
Bueno, espero que publiquéis la carta.
¡Hasta luego!

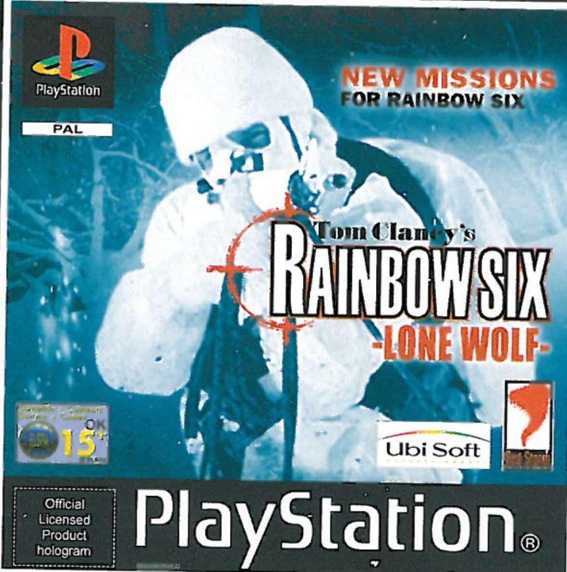
PD1: Me he pasado *SF3* y sólo me dieron el modo Súper Agente y los trucos de Seleccionar Nivel y Finalizar Nivel. Porfa, dadme el truco que pedía antes...
PD2: La piratería es mala, yo tuve la Play chipeada y a los dos meses se me rompió. No cometáis el error que yo cometí, es una pérdida de dinero.
Jose Lencina
Alicante

¿No hay peloteo? Tú te lo pierdes...
1. Se dice, se habla, se comenta, se rumorea, que sí. Y lo lógico es que así sea, viendo lo bien que quedaron en PSone.
2. Ni idea de cómo conseguir munición infinita; tal vez te llegue con el modo «Súper Agente», que consigues al terminar el juego y te permite eliminar a cualquier enemigo con un único disparo.
3. Actualmente no, a menos que no hayas jugado nunca con ningún *Tekken*. Está barato, pero *Tekken 4* le da cien patadas (nunca mejor dicho).
4. ¿Y por qué te confunde? *Ya tú sabe, brother*. No tienen NADA que ver, pero sin duda nos quedamos con *Tony Hawk's 2*.
5. ¿Machacar a tu hermano? ¿Romper un ladrillo a cabezazos? ¿Romper la cabeza a ladrillazos? También puedes jugar con *Soul Blade*, que sigue siendo de lo mejorcito para PSone.

PD: Vaya, y nos lo dices ahora... Pues seguimos sin saberlo, de verdad. Qué le vamos a hacer.
PD2: Eso, hala. Estee... no le dejarías caer una XBox encima, ¿verdad?

CONCURSO
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf





Rainbow Six, vuelve el *shooter*...





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

La saga *Rainbow Six* está basada en una novela del escritor Tom Clancy. ¿Sabrías decirnos cuál de los siguientes libros es también una obra de Clancy?
1.- *Juego de patriotas*
2.- *Los pilares de la tierra*
3.- *Cien años de soledad*

El premio

Ubi Soft y *PlayStation Magazine* sortearán 15 juegos *Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf* para PS2 entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



PS one





I Trofeo de Golf MC Ediciones

El pasado 23 de mayo se celebró en el campo tarraconense "Costa Dorada" el I Trofeo de Golf MC Ediciones, una cita a la que acudieron representantes de los diversos sectores que abarcan las cabeceras de esta editorial. Clientes, proveedores y amigos de la empresa disfrutaron de una completa jornada de golf a la que siguió una comida y la habitual entrega de premios.

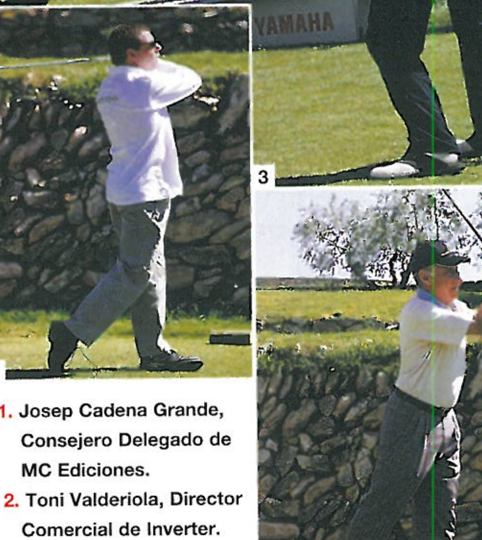
MC Ediciones agradece la confianza que los sponsors han depositado en la organización del evento y la fidelidad de los lectores que, como usted, han consolidado a la editorial como una de las punteras en la publicación de revistas especializadas. En los últimos seis años, MC Ediciones a multiplicado por cuatro el número de cabeceras mensuales publicadas confirmando así nuestro slogan: "el fruto de la buena comunicación".



1

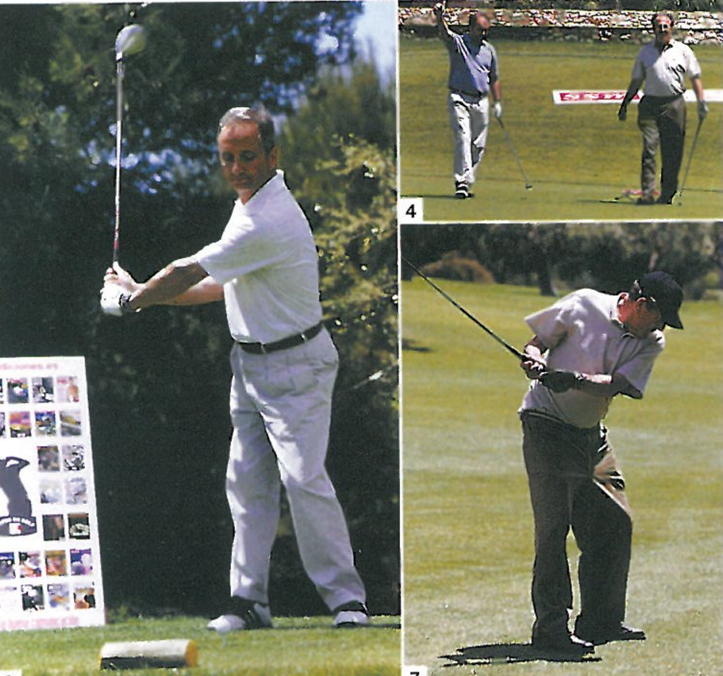


2



3

5



6

4

7



8

1. Josep Cadena Grande, Consejero Delegado de MC Ediciones.
2. Toni Valderiola, Director Comercial de Inverter.
3. Salida del hoyo 17 dónde MC premiaba el «hoyo en uno» con una Yamaha XP500 Tmax.
4. El buen ambiente reinó toda la jornada entre los participantes.
5. Jordi Salvat, Presidente Emérito del Salón Náutico de Barcelona.
6. Lluis Mas, Gerente de Motyvel.
7. Miquel Companys, Presidente de la Asociación de Industrias Náuticas.
8. Arturo Díaz, Director General de B&W España.

MC EDICIONES S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

www.mcediciones.es

A y B. A mitad del recorrido se ofreció a los participantes fruta y refrescos que aliviaron un poco el calor del soleado día de golf. **C.** El presidente de MC Ediciones Josep Cadena López siguió de cerca la evolución del juego de sus invitados durante todo el recorrido. **D.** Carmen Ruiz de MC Ediciones junto a Patrick Adraste de Plastimo España **E.** Barbara Bellino en el *green* del hoyo 5.

9. El campo y la bonita casa club de Costa Dorada fueron un privilegiado escenario para la disputa de este I Trofeo MC Ediciones.

10. Ricardo Riviere, Director General de Santa Bárbara, en el green del hoyo 3.

11. Manuel Ferrer, Consejero Delegado de Iberamigo S.A., en la salida del hoyo 8.

12. Jordi Pons, Sales Manager de Freecom Technologies.

13. Inés Belil (izq.) de Mango y Victoria Rivero (dcha.) de Nike.

En el hoyo 18 teminaba la primera edición de éste trofeo que, sin duda, tendrá continuidad en otras ciudades y, dónde nos encontraremos con muchos más amigos de MC Ediciones con los que compartir otra agradable jornada de Golf. Hasta pronto.

PLAY SOS

TRUCOS · CONSEJOS · GUÍAS · SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros



Batiburrillo De Trucos
Hemos saqueado los mejores juegos para ti, y aquí tienes el suculento botín obtenido

Mercadillo de Secretos
FINAL FANTASY IX
Para conseguir las batallas cooperativas para dos jugadores, accede al menú principal, de ahí pasa a Configuración de Control de Batalla y selecciona Configurar con X. ¡Lo que viene a continuación lo podéis imaginar!



TOMBI
Para conseguir armas extra: en la pantalla de carga de los perros bailarines, mantén pulsado ↑ y pulsa , ■, →, ←, ↓, ⊗, ◎, START. Cuando haya cargado, pulsa START.

GTA
Cuando juegues a *GTA*, si no puedes dar con un coche rápido y necesitas uno, vuela cualquier coche y los polis te perseguirán. Deja que te pillen, espera hasta que salgan del coche y bírlaselo. Conseguirás una máquina capaz de volar, más que de correr.

FINAL FANTASY IX

CÓMO... DOMINAR A LA PECULIAR AQUINA



Buenas noticias, ávidos lectores: muchos de vosotros pedís a gritos la publicación de toda clase de trucos y consejos sobre *FFIX*. Y como no podemos negaros nada, durante unos cuantos números vamos a hacer caso a vuestras peticiones. Empezaremos con la misteriosa Quina. La magia azul de Quina es de gran utilidad, pero muchas veces se subestima su poder. A continuación os ofrecemos todos los movimientos, además del enemigo a batir y que suele suponer la primera oportunidad dentro del juego para hacerse con dicha habilidad.





Puñetazo Duende	Goblin (Continente Niebla)
Muerte LV5	Dracozombie/Stroper (Árbol Lifa)
Sagrado LV4	Círculo de Pluma (Roo Fósil)
Def-less LV3	Lamia (Gruta de Gizamaluke)
Muerte	Veterano (Castillo de Ipsen)
Roulette	Zombie (Árbol Lifa
Respiro Agua	Axolotl (Pantano de Qu – Continente Niebla)
Guardián Valiente	Serpion (cerca de la Puerta del Dragón)
Magia Matra	Zaghnol (Continente Exterior)
Mal Aliento	Anemone (Pantano de Qu – Continente Exterior)
Guante Límite	Manddragora (cerca de la Puerta Sur)
1.000 Agujas	Cactuar (Desiertos del Continente Exterior)
Cabeza de Calabaza	Tarta de Puercoespín (cerca de la Puerta del Dragón)
Noche	Murciélago Buscador (Roo Fósil)
Twister	Dragón Rojo (Monte Gulug)
Temblor de Tierra	Adamantoise (cerca del Pantano Qu – Continente Exterior)
Snack de Ángel	Ironite (cerca del Bosque Chocobo)
Salto Rana	Sapo Gigante (Pantano de Qu – Continente Niebla)
Viento Blanco	Zuu (Tronco de Cleyra)
Desvanecimiento	Vice (en el exterior de la Gruta de Gizamaluke)
Congelado	Chimera (Memoria)
Bomba Mostaza	Vepal Rojo (Esto Gaza)
Auto-Vida	Gusano Carrion (Cleyra)
Martillo Mágico	Vice Mágico (Burnecia)

Caza de Ranas
La obsesión por cazar ranas de Quina no es tan inútil como parece a primera vista. Aparte de potenciar el movimiento Salto de la Rana de Quina (si recoges las ranas suficientes), conseguirás armas más poderosas. Deja siempre un macho y una hembra en el pantano para que puedan reproducirse, sobre todo si junto a la pareja colocas también una Rana Dorada. Las hembras suelen presentar colores más vivos que los machos.

Premios en Ranas:

Oro	2 Ranas
Éter	5 Ranas
Toga de Seda	9 Ranas
Elixir	15 Ranas
Horca de Plata	23 Ranas
Horca Bistro	33 Ranas
Botas de Batalla	45 Ranas
Horca Gastro	99 Ranas*

***Cuando haya recogido 99 ranas, Quale te retará a una batalla. Si ganas, la Horca Gastro será tuya.**

Academia de conductores de tanques, dígame..



PANZER FRONT BIS

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
GAFAS DE TANQUE ☑ ARMAMENTO PESADO ☑
UNA MENTE MÁS DESPEJADA QUE LA CABEZA DE AGASSI ☑ DESORDEN EN LA GLÁNDULA DE LA ATENCIÓN ☒

Selección de nivel

Glosario

BB Munición barrena-blindajes

ME Bombas muy explosivas

AT Armas antitanque

AM Ametralladora

¡Vamos allá!
Ocho páginas de trucos esenciales



Nos encantan las escaramuzas entre tanques a escala y con toda la calidad que nos ofrece nuestra PlayStation. En este juego debes sentarte a los mandos de un enorme cañón con ruedas que batalla en la Europa de los años cuarenta. El objetivo no es otro que hacer pedacitos a cualquier otro tanque que se cruce en tu camino.

Bis es tal que así, si bien los desarrolladores han procurado que el juego sea un poco más difícil de lo que parece. La estrategia desempeña un papel esencial, y si no planeas con cuidado todas tus acciones, los enemigos van a estar encantados de hacerte papilla. Pero para eso estamos nosotros, y en las siguientes ocho páginas no vamos a dejar secreto por descubrir. Aquí encontrarás algunos trucos básicos, pero esenciales, para lograr sobrevivir en una guerra despiadada. A continuación podrás empaparte a fondo un recorrido completo por las nuevas misiones de *Bis*. ●

Academia de tanques
Tu preparación empieza aquí



Hay tres cosas que debes dominar al dedillo antes de lanzarte a por el enemigo: la conducción, las armas, y las órdenes que debes dar a tus hombres. Dedicaremos cuatro páginas a su análisis..●

Top Secret



Estás rodeado por un batallón de tanques, y en breves momentos tu cuerpo va a parecer un museo de esquirlas y metralla. ¿Cómo diablos puedes deshacerte de todos ellos? La clave está en la velocidad. Da media vuelta a la torreta a toda pastilla, de modo que coincida con las cadenas, y todo el tanque gire a la vez. Quien ríe el último...

CONDUCCIÓN
Preparado para la batalla

- Selecciona la Configuración de Control 2. Podrás girar con mayor rapidez independientemente del control de las orugas.
- Utiliza un mando analógico. La torreta gira más rápido que con el D-pad.
- Recuerda que pilotas un enorme vehículo metálico, de modo que en lugar de rodear algunos obstáculos como zanjas o setos, puedes pasar por encima con toda tranquilidad.



VELOCIDAD
A toda pastilla

Cuando te desplaces por el campo de batalla no pierdas de vista el terreno ni un instante. En campo abierto lo mejor es moverse a toda prisa (cuarta marcha) hasta que encuentres cobijo. Al enemigo le resultará más difícil fijarte como objetivo, y tendrás menos posibilidades de sucumbir a un misil perdido.



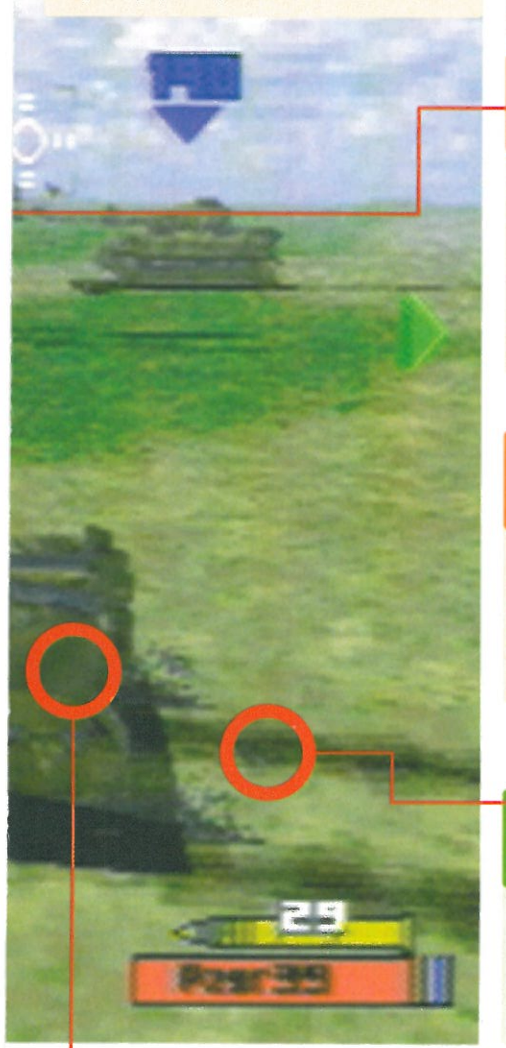
SUPERFICIE
Un avance complicado

- Presta atención al terreno que atravieses, ya que, a pesar de hallarte en un tanque, un simple bache puede reducir tu velocidad.
- Las carreteras van de perlas para lograr una velocidad constante, pero por norma suelen conducirte al *Game Over*.
- Si intentas cruzar un terreno accidentado a toda velocidad pero no puedes pasar de primera, pulsa ⊗ repetidas veces para cambiar de marcha. Así correrás más.

Combates
Prepárate para el enfrentamiento

PROTECCIÓN
No corras riesgos

En lugar de apuntar con el frontal de tu tanque directamente al enemigo, quedarás más protegido si lo giras levemente. Lo que importa es que la posición sea más frontal que lateral, de modo que no expongas demasiado tu parte más frágil. Con este método, las balas que te disparen por delante rebotarán contra la esquina, y apenas provocarán leves arañazos.



LA LLEGADA
Poco a poco

Cuando estés preparado para dar su merecido al enemigo, cambia al enfoque en primera persona. Apunta en la dirección del objetivo y, con los botones laterales, sal de tu cobijo poco a poco. A continuación, lo único que debes hacer es prenderlos como si de un árbol de Navidad se tratara, y buscar otra víctima. Esta táctica va de perlas cuando te ocultas detrás de un seto o una zanja.

LA APROXIMACIÓN
Planea tu ruta

Uno de los aspectos más importantes en el arte de la guerra de tanques es la aproximación. Si sabes dónde está el enemigo, siempre encontrarás una ruta para darle alcance. Es mejor que avances sin ser visto, a cubierto, y que le sorprendas cuando ya sea demasiado tarde... para él, claro está.

¿QUÉ BLINDAJE?
Apunta a la torreta

Algunos tanques, como el M10 y el T34/85 americanos, disponen de un blindaje especial en el que rebotan las balas. En casos así, apunta a la torreta. Si tu tanque no dispone de blindaje angulado, ajusta el ángulo que dejas a la vista del enemigo.

MARCHA ATRÁS
Retirada marcha atrás

Si la cosa se pone peliaguda, lo mejor que puedes hacer es escapar marcha atrás. De este modo, tu parte más expuesta será también la más resistente. Recuerda que también dispones de cuatro marchas cuando vayas marcha atrás.

BLINDAJE
Encara al enemigo

Cuando te enzarces en una batalla, procura que la parte más fuerte del tanque sea la que encare al enemigo. Dicha parte es la frontal, así que ataca siempre de cara.

GIROS
Consejo importante

La mejor forma de girar consiste en hacer rodar ambas cadenas en direcciones opuestas, una hacia delante y otra hacia atrás (L2+R1 para girar a la izquierda, L1+R2 para girar a la derecha). Es la manera más rápida.

OBJETIVOS
Apunta alto

Otro aspecto que debes dominar a la perfección es la técnica para apuntar. Ni se te ocurra apuntar directamente al objetivo. La bala seguiría una trayectoria recta y tendría pocas posibilidades de alcanzar su objetivo.

El truco consiste en apuntar alto. La altura dependerá de la distancia que os separe. De esta forma, la bala traza un arco y cae sobre su objetivo desde arriba. La parte superior de los tanques siempre es la más vulnerable, y por tanto los daños son mayores. Si sigues nuestro consejo, lo único que puedes perder es munición.

Top Secret



Por muy graves que sean los daños sufridos, la guerra no está perdida. Incluso aunque tus cadenas estén destrozadas, puedes acabar con el enemigo, hecho que te llenará de satisfacción. También podrás ordenar a tus hombres que te protejan y cumplir así con tus objetivos. Es un desafío importante, y hace falta tener nervios de acero y más agallas que un aspirante al título de los pesos pesados.

La Pantalla de combate
El color de la guerra



En el campo de batalla hay cuatro marcas de colores según los objetivos disponibles:

Rojo	El enemigo
Azul	Tus tropas
Verde	Tropas incontrolables

Estos indicadores apuntan en la dirección del objetivo, y emplean diferentes sombreados de los tres colores primarios para indicar si se hayan muy lejos o muy cerca. Cuando la pantalla está repleta, va de perlas para distinguir los objetivos primarios de los que pueden esperar.

Objetivos
Tanques
Debes destruirlos lo antes posible. Son perjudiciales para tu salud. Utiliza munición BB para acabar con ellos.

Infantería
No suponen una amenaza seria, pero mejor liquidarlos. Utiliza ráfagas de AM o ME para acabar con ellos. La infantería se encarga de defender o apropiarse de un territorio.

Cañón Antitanque
Emplean balas BB, así que mucho cuidado. Los cañones AT no se mueven, así que estudia bien la aproximación. Utiliza munición ME o AM para destruirlos.

Búnkers
Desde algunos disparan balas BB, pero en otros sólo hay ametralladoras. Los primeros te provocarán más de un dolor de cabeza, pero los segundos están chupados. Con munición ME podrás deshacerte de ambos.
Pero si eres un poco bruto, prueba a pasar por encima y a aplastarlos como si de hormigas bajo un inmenso zapato se tratara.

Aviones
Reza para que no lancen bombas, porque contra ellos no puedes hacer nada.





Análisis de la Pantalla de Tácticas

Cómo comandar a tus hombres en su camino hacia la gloria



La Pantalla de tácticas emplea la misma clave de colores que el campo de batalla. A saber:

Rojo	El enemigo
Azul	Tus tropas
Azul claro	Ese eres tú
Verde	Tropas incontrolables

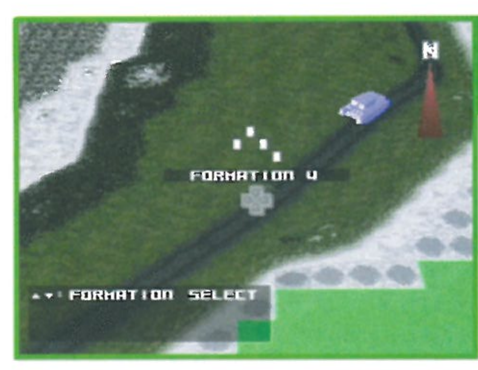






PARA EMPEZAR
Explora el entorno

Cuando inicies una misión debes explorar primero la zona en la Pantalla de tácticas. Busca cobijo y posibles áreas de emboscada mientras echas un vistazo. Los botones laterales van de perlas, ya que L1 y L2 sirven para jugar con el zoom, y R1 y R2 para elevar o bajar el enfoque.



DA ÓRDENES
Reúne a tus unidades

Para que tus hombres te sigan hacia la batalla, primero debes seleccionar el botón de formación. El pelotón formará a tu alrededor. Presta atención al terreno que te rodea cuando selecciones las formaciones, ya que puedes perder unidades si se dedican a mantener la formación mientras avanzan por espacios accidentados.

ZONA DE ABASTECIMIENTO
¡Aquí tienes munición!

La zona de abastecimiento (una parte sombreada en rojo de la Pantalla de Tácticas) te permite rearmar tu tanque. Para rearmar a tus unidades basta con que las hagas llegar hasta la zona. Si sospechas que el enemigo merodea por los alrededores, coloca a una unidad y dispondrá de un abastecimiento infinito de munición para hacer frente a los indeseables.



TANK INFORM
SELECT
EXIT

MÁS ÓRDENES
Traza tus movimientos

Para dar órdenes individuales a tus unidades debes seleccionar el botón de formación y a continuación trazar sus movimientos con el comando de movimiento. Hay que tener muy en cuenta el terreno, ya que los tanques pasarán en línea recta entre los puntos marcados. Si no seleccionas los puntos siguiendo esta premisa, puede que tus hombres acaben perdidos en densos bosques imitando a los siete enanitos.

ADD POINT
DELETE POINT
END POINT



TODO TANQUES
Bestias muy pesadas

Aunque la primera aparición de los tanques se remonta a 1916, durante la Primera Guerra Mundial, su utilización como arma básica no se dio hasta que los nazis empiezaron la táctica de Blitzkrieg durante la Guerra de la Luz.

VELOCIDAD DE ATAQUE
Imprescindible para atrapar a los enemigos

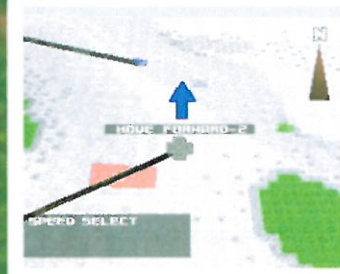
Tus hombres, al igual que tu tanque, pueden circular a cuatro velocidades. Debes emplearlas del mismo modo que las marchas. Van de perlas para realizar ataques precisos contra los enemigos: puedes enviar una unidad a toda pastilla desde un punto mientras otra intenta sorprender por la retaguardia a una velocidad más lenta.




Top Secret



Grábate esto en la mente hasta que lo sepas tan bien como tu nombre: lo primero que debes hacer siempre es colocar a tus hombres en formación. No tienes que esperar a que formen, pero si no tomas esta decisión antes de empezar a dar órdenes, acabarán dirigiéndose a ninguna parte.



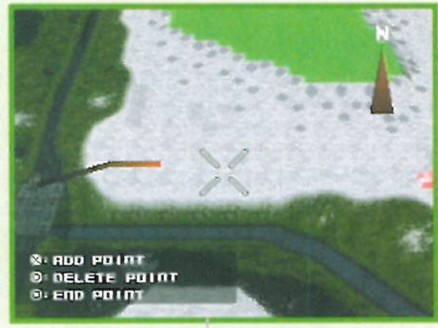


Férreo control: Atenaza al enemigo; envía a tus escuadrones a toda pastilla

UNIDADES EFICIENTES
Cuanto más cerca, mejor

Si una unidad localiza a una unidad enemiga, dicho objetivo aparecerá en tu pantalla. De esta forma puedes utilizar tus unidades como si de espías se trataran. Cuando vea al enemigo, la unidad avanzará hasta que se encuentre a la máxima distancia de alcance de su arma principal. Por esta razón, la puntería de la unidad es muy pobre. Deberías desplazarla hasta lugar seguro para que no los hagan pedazos, o bien acercarlos más al objetivo para que aumenten las probabilidades de destruirlos. Hagas lo que hagas, se requiere buena predisposición táctica y maniobras veloces, además de un poco de paciencia y mucha práctica para que tus métodos empiecen a dar sus frutos.









¡TOCAN RETIRADA!
¡Huye!

No te avergüences por salir por patas si empiezan a fallarte las fuerzas. Si decides retirar a tus tanques en una batalla, recuerda salir siempre marcha atrás para que sea la parte frontal de tu tanque la que dé la cara. De esta forma podrás reagruparte y rearmarte de nuevo.



Alemán
Fecha: 28 febrero 1943
Lugar: Olchowatka
Tanque: Stug III G
Problemas: T-34, T-70, KB-1, cañones AT

El elemento más importante de esta misión es la velocidad. Tienes que irrumpir para apoyar a l os granaderos lo antes posible, al tiempo que esquivas la descarga de artillería que proviene del bando ruso.

El objetivo de la misión consiste en proteger el pueblo, sin desatender a tus tropas [1], y evitar que el enemigo avance hacia el interior de tu territorio.

Para empezar, avanza por la carretera con tu tanque aliado, ya que alcanzarás mayor velocidad que si vas solo. Cuando te encuentres con el centinela antitanques [2] en la colina, podrás liquidarlo desde lejos. Una vez eliminado, envía a tu compañero por la carretera para que apoye a los tanques alemanes que controla el ordenador y que, a su vez, sirven de apoyo a los granaderos [3]. Puedes disparar una cortina de bombas de humo para cubrir su aproximación.

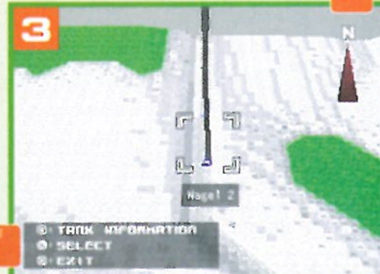
A continuación dirige tu tanque hacia el nordeste y cruza la colina hasta llegar al río helado, donde encontrarás cobijo para cubrir tu aproximación al pueblo. De paso, intenta eliminar los cañones AT que hay al este del puente [4]. Cuando llegues al pueblo tu compañero ya habrá muerto, pero te habrá permitido ganar tiempo para flanquear a la fuerza que hay allí [5]. Desde tu cobijo en el lecho del río podrás acabar con los tanques que se acerquen desde el oeste [6].

Se trata de una misión bastante difícil, ya que el Stug no transporta excesiva carga explosiva, y tendrás que reservar tu munición.

En algún punto puede que tengas que seleccionar el momento más adecuado para recargar en la zona de abastecimiento.













SÓLO TANQUES

Stug III G

La octava y última variante de este vehículo de cañón fijo que se utilizó en la Segunda Guerra Mundial. El Stug, más que un tanque, era un cañón de artillería de gran calibre, montado sobre un tanque de cadenas. El ejército alemán utilizó unos 8.000.

Alemán
Fecha : 5 julio 1943
Lugar : Colina 220.5
Tanque : Tiger I E
Problemas : T-34, KB-1, Infantería, Bunkers (MG & AP)

Formas parte de una inmensa fuerza alemana que intenta hacerse con una fortificación ubicada en una colina. Hay otros tres tanques bajo tu control, y un grupo de cuatro tanques controlados por el ordenador de tu parte [1]. Para empezar, cruza con tu grupo la zanja que queda delante vuestro en el cruce que hay al lado de la carretera que va hacia el norte. Hay un grupo de infantería enemiga tras la zanja, y debes destruirlo para que tus tropas puedan avanzar [2].

Una vez superada la zanja debes intentar eliminar los cinco puntos de fuego enemigo que tienes delante, antes de seguir avanzando [3]. Después, envía a dos de tu grupo a apoyar a las tropas que avanzan por mitad de la colina. También será necesaria su presencia para cubrir contra los tanques de refuerzo que se aproximan por el oeste. Será mejor que tanto tú como el otro tanque amigo vayáis por la carretera, ya que quedaréis a cubierto y avanzaréis más rápido [4]. Un gran grupo de tanques enemigos avanzará desde el este e intentará dañar tu flanco. Acaba con ellos y el resto de tropas se retirará.

A continuación aproxímate a los búnkers que quedan tanto a un lado como delante, con un movimiento de tenaza [5]. Si lo haces bien, tu infantería gozará del cobijo suficiente como para superar las trincheras y tomar la colina. Procura acabar primero con los búnkers que disparan ráfagas AP, ya que pueden destruir a tus tanques y detener tu avance. Si los eliminas con celeridad, dispondrás de más tropas cuando lleguen los tanques rusos de refuerzo.













SÓLO TANQUES

Tiger I E

Este impresionante tanque alemán data de 1942. El Tiger demostró su valía gracias a un blindaje muy resistente que ni los soviéticos ni los británicos podían atravesar.



Aleman
Fecha: 10 julio, 1943
Lugar: Colina 241.6
Tanque: Tiger I E
Problemas: T-34, AT cañones, Tren blindado

En esta misión empiezas con dos Tigers y dos Stug IIG, y debes acudir de inmediato a la pantalla de mapa para evaluar la situación [1]. No hagas intervenir a los Slugs hasta que hayas eliminado los cañones AT que no dejan de disparar desde la granja. Para destruirlos, flanquéalos con los Tigers, es mejor que intentarlo desde lejos [2]. De esta forma tu ataque será siempre en movimiento y reducirás el número de bajas.

En plena misión verás a un tren con tropas que debes descarrilar [3]. No te costará demasiado. Procura andarte con ojo con los daños que pueden sufrir tus cadenas al principio de la misión, por culpa de los cañones AT o bien del fuego cruzado. Con un tanque medio destrozado no podrás hacer nada. Cuando hayas superado estas nimiedades, vuelve a estudiar el mapa. Verás que hacia el nordeste, y hacia el norte hay complejos de búnkers y trincheras [4]. Es el momento de recurrir a los Stugs, y de emplear otra maniobra de blanqueo, para atacar desde dos frentes [5]. Cuidado con los refuerzos y otros cañones AT que aparezcan por la zona arbolada del noroeste. Los tanques intentarán arremeter contra ti cuando te acerques a los búnkers, para alejarte de tu objetivo.

Procura que los Tigers estén siempre en movimiento para controlar el campo de batalla en todo momento: si puedes replicar con rapidez a los esfuerzos del enemigo por repeler tus ataques, completarás la misión en un santiamén.









Alemán
Fecha: 12 julio, 1943
Lugar: Petrowka
Tanque: Tiger I E
Problemas: T-34, KB-1, cañones AT, Búnkers



Hay tanques enemigos apostados alrededor de los búnkers que refuerzan su posición [1], de modo que deberás bombardearlos desde lejos. Un avance desde cualquier punto al inicio de la misión es un auténtico suicidio, ya que la lluvia de fuego de artillería que te caerá encima arruinará tus posibilidades en menos que canta un gallo.

Deberías bordear hacia delante hasta hallarte justo enfrente de la línea en la que aparece la hierba después del polvo, ya que se trata de la frontera [2]. Sube con Tigers formando una línea de fuego y ahora podrás empezar a machacar la posición enemiga con fuego de artillería [3].

Cuando hayas eliminado las posiciones visibles, envía a uno de tus tanques hacia la carretera de Petrowka que se dirige hacia el puente [4]. Desde los búnkers intentarán acabar con él, y también la artillería, pero conseguirá localizar nuevas posiciones para ti. Cuidado con las ráfagas BB que disparan desde los búnkers, ya que pueden fastidiarte los planes. Si echas un vistazo a los flancos, verás unos cuantos búnkers BB.

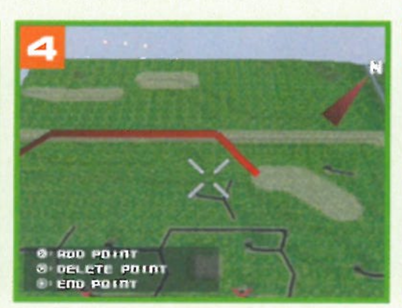
Mientras centra la atención del fuego enemigo, puedes avanzar tu posición un tanto. Ándate con ojo, ya que también deberás enfrentarte a una avanzadilla de tanques rusos T-34 [5]. Sería buena idea que visitaras el depósito de suministros antes de iniciar un avance serio [6].

Estás ante una de las misiones más tácticas del juego, y no podrás ganar si te limitas a cargar sin sentido. Si resistes al principio, podrás ablandar las posiciones de los búnkers, de modo que cuando intentes avanzar la oposición sea mucho más débil.











SÓLO TANQUES

Tiger II

El segundo modelo de Tiger fue considerado el tanque más mortífero de la Segunda Guerra Mundial. Esta bestia contaba con una tripulación de cinco hombres: un comandante, un artillero, un cargador, un conductor y un operador de radio.

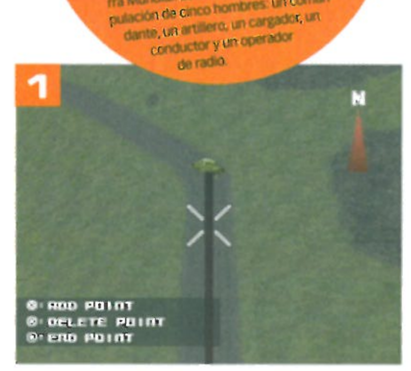
Alemán
Fecha: 24 diciembre, 1944
Lugar: Ambleve River
Tanque: Tiger II
Problemas: M10, M4A1, cañones AT

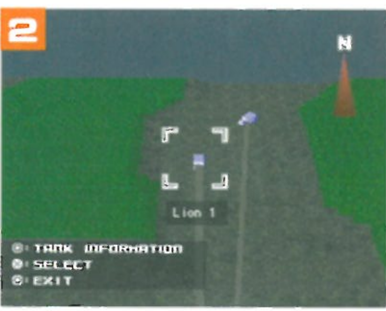
Nada más empezar ya estarás con el agua al cuello, así que accede de inmediato al pantalla de mapa. Tus fuerzas están esparcidas por toda la zona, y debes intentar que huyan hacia el sur, cruzando el río. En primer lugar, debes enviar a tu tanque amigo hacia el sur [1], por la carretera, para que elimine los cañones AT antes de que ellos destruyan todos los vehículos semioruga que circulan por dicha carretera. A continuación debes ordenar a tus semiorugas que sigan al tanque [2] y utilizar tu propio tanque para eliminar a los tres M10 enemigos que se aproximan desde el noreste [3]. Podrás acabar con ellos sin excesivos problemas si apuntas a sus torretas, ya que es la parte más frágil de estos vehículos.

Cuando hayas acabado con ellos, sal a toda prisa y liquida a otro grupo de tanques que se acerca por el oeste [4]. Tienes que eliminarlos con rapidez si no quieres que los semiorugas que acabas de salvar acaben en sus redes.

Aquí la cosa se pone chunga, ya que si no te andas con ojo, a través de los árboles pueden acabar contigo con un disparo de larga distancia [5]. Deberás cubrir la retirada y adelantar a tu tanque amigo con cualquiera que haya huido mientras intentas liquidar a tantos perseguidores como puedas.

En este nivel hay que pensar muy rápido, y comprobar regularmente el estado de la pantalla del mapa. Si no vas con mucho cuidado, los tanques enemigos te pillarán con la guardia baja cuando menos te lo esperes.











Alemán
Fecha: 16 abril, 1945
Lugar: Seelow
Tanque: Tiger II
Problemas : T-34-85, NC-2

En cuanto pises esta misión deberás dividir la pequeña fuerza de apoyo que tienes a tu disposición [1]. Si miras el mapa, verás una carretera que circula hacia el sur de la pantalla. A su derecha hay un seto alto tras el que puedes colocar tus tanques. Envía a dos de los tuyos a Delgelin y posiciónalos entre los edificios para que te cubran en caso de ataque [2]. A continuación, abandona tu posición con el tanque que te queda y dirígete a Seelow: reposa entre los edificios.

Para empezar, sólo un tanque ataca a Seelow [3]: en cuanto lo elimines, ordena a tu tanque amigo que cubra la ciudad, y tú avanza por la carretera para interceptar algunas unidades enemigas que cruzan la sierra que hay entre las dos ciudades [4]. La carretera que circula a este lado de la sierra te servirá de cobijo en caso de emboscada.

Si uno de los tanques de Delgelin queda destruido, deberías echar una mano al que queda para hacer frente a la fuerza sur. También puedes dirigirte hacia el norte de nuevo, ya que habrá una fuerza importante a punto de iniciar la caída sobre Seelow [5].

Una de las dos posiciones sucumbirá al enemigo, pero podrás utilizar las carreteras que rodean las ciudades a modo de parapeto cuando te acerques a la fuerza invasora. Además, si utilizas dichas carreteras podrás trasladarte con mayor velocidad que el enemigo, ya que él debe avanzar por terrenos ariscos.

El elemento sorpresa es vital para el éxito de la misión, ya que tan sólo suelen atacar en unos pocos lugares [6]. Espera a que planten sus torretas sobre la colina y machácalos.













EE.UU.
Fecha: 17 diciembre, 1944
Lugar: Malmedy

Tanque: M4A1
Problemas: Stug III G, Panther/M10

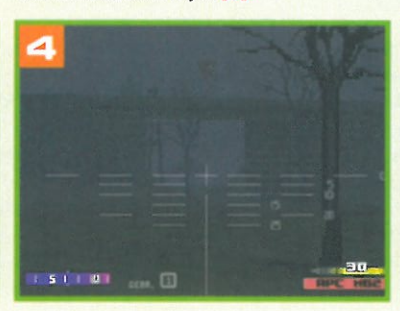


En cuanto empieces esta misión, cruza Malmedy con tu tanque amigo en dirección sur, hacia la intersección de vías de tren. Sitúate más allá el cruce, cerca de la bifurcación de la carretera [1] y coloca a tu otra unidad detrás de ti, para que cubra la carretera sudoeste. El grueso del ejército enemigo aparecerá por el desvío del sudeste. Una vez en posición, acude a la pantalla del mapa, ejercicio que deberás repetir a intervalos regulares durante toda la misión. Podrás ver el avance de las unidades alemanas [2]: es el momento ideal para empezar a dilucidar dónde y cuándo quieres empezar a utilizar los tres llamamientos a la artillería que tienes a tu disposición. Debes tener mucho cuidado con la artillería, ya que suele ser habitual que a veces se produzcan bajas por el fuego aliado. Cuando inicies un bombardeo, procura apuntar a grupos de enemigos, y no a unidades individuales, para obtener mejores resultados. Los alemanes intentarán abrir brecha en la vía del tren y colocarse detrás de ti [3]. A partir de este momento debes acudir al mapa cada dos por tres, ya que si consiguen colocarse detrás de tu grupo, tus fuerzas estarán tan dispersas que te resultará prácticamente imposible reagruparlas [4]. Cuando hayas acabado con las primeras oleadas de tanques enemigos desde tu posición de emboscada deberías ir a la caza y captura de teutones [5]. De este modo reducirás su avance de inmediato, y además evitarás que puedan atacarte por la espalda. Ten en cuenta que los avispados alemanes han camuflado sus tanques con los colores del ejército americano, de modo que en pantalla no aparecerán con marcas verdes, sino rojas [6].











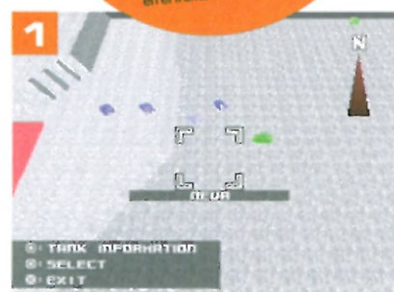
SÓLO TANQUES

T-70

El T-60 ruso era un tanque ligero, dirigido tan sólo por dos hombres, que montaba un cañón de 45 mm. No es de extrañar, pues, que fuera incapaz de hacer frente a las divisiones de Panzers alemanes en el frente oriental.

Ruso
Fecha : 12 enero, 1943
Lugar : Neva

Tanque: T-70
Problemas : Tiger I E, Pz III J/L60, Bunkers, AT guns



Tu primer objetivo consiste en eliminar el origen del intenso fuego que padecen los alrededores del hospital, así que cruza el río Neva hacia el sudeste [1]. También deberás abrir brecha en la barrera de trincheras, y crear así un pasillo para tu infantería [2]. En este tramo los mayores peligros son los búnkers y los cañones AT, así que utiliza las carga ME con rapidez si no quieres que tu fuerza inicial vaya desinflándose. Vigila a tu infantería, no sea que al final tengas que dedicarte a liberarla. Tus tropas centrarán su ataque en los alrededores de Maryino, lugar en el que deberás deshacerte de un puñado de nidos de AM antes de que tus hombres puedan avanzar [3]. Hay más búnkers al este del hospital, y por aquí aparecerán los refuerzos alemanes [4]. Debes comprobar el mapa con asiduidad para no perderlos de vista: la posición de tus tanques determinará qué bando acabará batiéndose en retirada. También llegarán tanques desde el nordeste, y tu labor consistirá en avanzar para cubrir la brecha que has abierto en el hospital [5]. Con unos cuantos disparos desde cierta distancia bien dirigidos podrás acabar varios de ellos. Deberás perfeccionar tu táctica para hacer frente a la fuerza alemana que se avecina; lo ideal es que cubras las posiciones que tienes alrededor del complejo hospitalario. Con este fuego cruzado tendrás las de ganar, ya que los tanques alemanes son superiores en enfrentamientos individuales. También es buena idea optar por un ataque relámpago, ya que desequilibrarás la fuerza opositora si consigues apropiarte de más terreno que ellos al principio de la partida. Tendrás que andarte con ojo al principio de la partida y conservar tantos tanques aliados como puedas para el enfrentamiento final.







Trucos y triquiñuelas para convertirte en un auténtico profesional del balompié



PRO EVOLUTION SOCCER

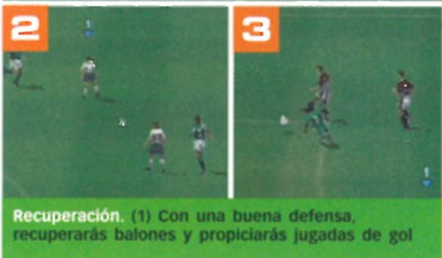
PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UN BUEN PAR DE PIES ☑ UNA MENTE TÁCTICA ☑
UNA NOVIA FAMOSA ☑ UN BUEN ABOGADO ☒

En el campo de entrenamiento
Si dominas todo esto, vas por buen camino



1) Una buena defensa resulta esencial para tu éxito. Marca de cerca al contrario, y lánzate a sus pies (◎) como último recurso. Confía en la fuerza de jugadores como Sol Campbell, que puede birlarle el balón al contrario en carrera. Pulsa ◎ para lograr apoyos y mantener siempre la misma línea defensiva. Pulsa ▣ para cambiar a tus mediocampistas atrasados.
2) Con un buen ataque ganarás los partidos. Utiliza el radar para no perder el control con pases a ciegas. Cuando avances a la carrera, pulsa ▣ para ir más rápido y superar al contrario. Ejecuta leves cambios direccionales para que los defensas menos capaces se tiren al suelo y te dejen espacio.
3) Los goles dependen de la habilidad del ariete, pero con un buen movimiento, el procedimiento es más sencillo. La forma más fácil de marcar consiste en pulsar ◎ y confiar en la habilidad innata del jugador. Cuanto más rato pulses el botón, más alto y duro será el disparo, así que no pierdas de vista la barra, ya que lo más normal es que a mayor potencia, menos puntería. Pulsa levemente ← o → para dar efecto al esférico, pero ten en cuenta que si apuntas hacia el palo corto será más fácil que la pare el portero.
En el caso de remates de cabeza o de volea, la posición es vital. La cruz que se dibuja sobre el campo indica el lugar del primer bote del balón tras un centro, así que ya sabes dónde debes colocar a tu delantero para que remate.
Cuando cuelgues un centro o un córner dentro del área, avanza hacia el balón para que el jugador lo alcance antes que su marcador.





Recuperación. (1) Con una buena defensa, recuperarás balones y propiciarás jugadas de gol

Goles, goles, goles
Anota en un uno contra uno



TOP SECRET

Provocador
Hay una técnica infalible para provocar una falta al borde del área cuando tu delantero no tiene apoyos en ataque. Ponte de espaldas a la portería y pulsa levemente ▣ y ⊗ en el mando para provocar que el contrario intente robarte el balón. Con un poco de práctica, provocarás faltas desde las posiciones más peligrosas. Y si eres un as con el balón, salta por encima de las piernas del defensa y quédate solo delante del portero.



A BARRENA
La forma más segura de marcar en un uno contra uno consiste en desplazarse por la banda y encarar en diagonal para alojar el balón en las mallas con un disparo de dos tercios de potencia ◎. Con delanteros certeros, tipo Shevchenko y Batistuta, el gol está asegurado.



AMAGO
Si quieres hacer las delicias del público, pulsa ◎ y ⊗ a la vez para amagar un disparo y sortear al portero con elegancia. Esta técnica también sirve en otras partes del campo, y te permite abrir espacios. Pero ten cuidado, ya que si abusas tu rival estará siempre sobre aviso.



BALÓN ALTO
Si pulsas ▣ y ◎ ejecutarás un disparo elevado que debes calcular con mucho cuidado: debes practicar primero. Si encaras la portería pero todavía no ves al portero, estudia el radar para calcular la potencia necesaria. Por norma general, desde el borde del área emplea dos tercios de la potencia total.

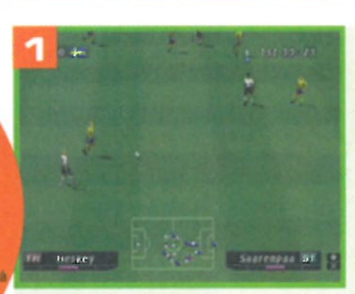


PORTERO
Si el contrario va directo a portería, adelanta al portero a toda pastilla pulsando Ⓐ, siempre y cuando el rival no sea un jugador muy técnico. Cuanto antes salga, más probabilidades tienes de desbaratar la jugada. Ten en cuenta que si el portero se excede, el árbitro no va a tener piedad de él.

TOP SECRET

Recógela

Pulsa L1 cuando el balón llegue al receptor de un pase. De esta forma se deshará del cuero en cuanto lo reciba y el defensa se quedará con un palmo de narices, ya que intentará recuperar la posesión de un balón que no está a su alcance.







El pase de la victoria

En los pases radica la belleza de este juego



1) PASE NORMAL

El pase normal de *PES* es el que hace destacar a este juego por encima de sus rivales. En lugar de arrastrar el balón hasta los pies del jugador que recibe en línea recta, el pase es cruzado para despistar a los defensas y lograr que siga la misma trayectoria que tu jugador. Es la mejor forma de pillar a los defensas a contrapié y conseguir que se cansen el doble.

2) PASE ALTO

No es tan útil como el anterior, pero sirve para provocar cambios de banda repentinos, o también para alejar el balón de la defensa y rezar porque un delantero avispado lo controle.

3) UNO-DOS L1+✕

Una técnica devastadora en el centro del campo. También sirve para abrir espacios cuando te marcan dos o más defensores. La versión con balón elevado L1+◎ va de perlas para dejar sólo a un ariete, pero si la utilizas en el centro, lo más probable es que pierdas el control.

4) BALÓN ADELANTADO

Ni lo intentes en la defensa. Sirve para lanzar ataques por las bandas de cara a un centro, o para romper el fuera de juego cuando tu delantero está al borde del área. También sirve para lanzar el esférico hacia el medio campo y permitir que la zaga entre en juego.

5) BALÓN ALTO ADELANTADO

Lánzalo desde el medio campo si dispones de extremos muy rápidos. Abrirás hueco y obligarás a tus puntas a lanzarse a un por posible remate.

6) CENTRO

Selecciona siempre a un buen pasador (como Beckham). Si dispones de delanteros centros avispados, pulsa ◎ dos veces para centrar raso. Con jugadores como Batistuta, Heskey o Kluivert, los remates de cabeza están asegurados.




A balón parado

Que te teman más que a Roberto Carlos



TÉCNICA BECKHAM

Para faltas al borde del área, la mejor técnica consiste en colgar el balón sobre la barrera, hacia el poste largo. Apunta al palo que esté más lejos del portero. Emplea dos terceras partes de la barra de potencia y mantén pulsado ↓: el balón pasará por encima de la defensa y besará las redes.

TÉCNICA ROBERTO CARLOS

R. Corlos (así aparece en *PES*) es uno de los pocos jugadores capaces de marcar desde 40 metros. Apunta a un lado de la barrera, escorado a las líneas del área chica. Emplea un 80% de potencia y en cuanto inicie su larga carrerilla, pulsa ↖ o ↗ para que el balón sortee la barrera y se cuele en la portería.

TÉCNICA BATISTUTA

La técnica más sofisticada, pero también la más efectiva. Cuando tu equipo deba lanzar un libre directo desde el borde del área, apunta al hueco que queda entre la barrera y el portero. Pulsa ↓ en el D-pad y emplea dos terceras partes de la barra de potencia. El argentino seguro que logra introducir el cuero en el arco.

CÓRNERS

Cuando lances un saque de esquina, apunta lo más cerca que puedas de la portería, y rosca el balón pulsando ↖ y ◎, siempre hacia el extremo más alejado del área chica, con dos terceras partes de la barra de energía. Pulsa ◎ para cabecear o rematar con el pie. Este movimiento es muy efectivo si dispones de buenos cabeceadores, como Batistuta y Kluivert.



Pro Evolution Soccer ofrece muy pocos secretos. Aquí los desvelamos todos.

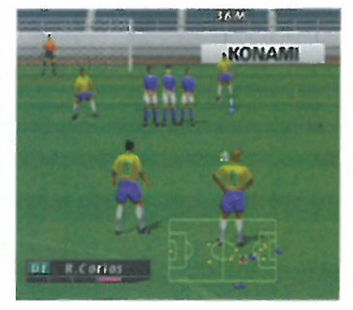
- Gana la Copa Internacional en cualquier nivel de dificultad para acceder a los equipos de estrellas europeas y mundiales.
- Gana la temporada completa de la Liga Internacional en cualquier nivel de dificultad para acceder a los equipos de estrellas europeas y mundiales de todos los tiempos.
- Gana la copa Konami en cualquier nivel de dificultad para que el estadio de entrenamiento sirva también para los partidos.

JUGADORES DE LIGA MASTER ILIMITADOS

Compra un jugador editado en la Liga Master y bórralo del archivo de opciones. De esta forma fichará por un club sin que tengas que almacenarlo en tu lista de edición de tan sólo 22 espacios.

De este modo podrás contar con un número ilimitado de jugadores en la Liga Master y actualizar tus equipos con la misma asiduidad que suele ser habitual en la vida real.








Siempre en cabeza

De recién ascendido a campeón de la Liga Master



1) LÍNEA ATACANTE

Al principio, tu escuadra de Liga Master no parece capaz ni de conectar dos pases seguidos. Nadie dispara con garantías, falta velocidad, y fallan las fuerzas. Las jugadas son patéticas. Hay que mejorar el panorama y, por lo tanto, urge fichar a un delantero con garantías. Por 18 puntos, recomendamos al japonés Nakazu (en realidad se trata del internacional Nakata, que milita en el Parma). Por un poco más puedes optar por el croata Alen Boksic o por Boro (28 puntos), fuertes como rocas y de potente disparo. El turco Hakan Sukur (31 puntos) no va bien por alto, pero en raso no tiene rival.

2) LA DEFENSA

Valey parece una buena opción. Lo que le falta de altura lo compensa con velocidad. Stromer y Ducic son bastante pobres, así que deberías sustituir a uno por un centrocampista fuerte a la más mínima oportunidad. Campbell es la mejor opción, pero el argentino Ayala (25 puntos), el nigeriano Taribo West (24 puntos) y el checo Repka (22 puntos) tampoco están nada mal.

3) MEDIO CAMPO

Aparte de Espinas, Miranda y Burchet, el resto son del montón. Carecen de velocidad e inventiva, pero lo cierto es que es la línea que puede permanecer sin cambios durante más tiempo, al menos hasta que hayas reforzado la defensa y el ataque. Buenas opciones son el yugoslavo Dejan Skantovic, un todoterreno por 28 puntos, el croata Prekinoski, por 27, y el sueco Larsoon (27) o el francés Wiltford (28), increíbles por las bandas e incorporándose al ataque.

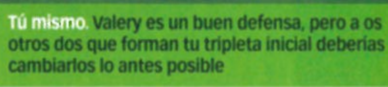
4) PORTEROS

Entre Kelsen e Ivanov pocas diferencias hay, y ambos te pueden servir hasta que hayas cambiado al resto del equipo. Tanto el italiano Buffon (28 puntos) como el saudí Al-Deleya (22 puntos) son una buena inversión en el momento adecuado.



Invasión japonesa. Puedes elegir al internacional japonés, y delantero del Parma, Hideotshi Nakata (aquí llamado Nakazu) para potenciar tu ataque





Tú mismo. Valery es un buen defensa, pero a os otros dos que forman tu tripleta inicial deberías cambiarlos lo antes posible



Una buena opción. El delantero sueco Larsson sirve igual para un roto que para un descosido, y no se le da mal la banda



Con garantías. Un buen portero marca diferencias, sobre todo en los centros y los disparos lejanos. Pero, por norma, es el último que debes cambiar

Conocimientos tácticos

Cómo sacar el máximo provecho de las estadísticas



ESTADO DE FORMA

Antes de cada partido, analiza bien a la plantilla para conocer su estado de forma. Para ello pulsa R1. Los buenos jugadores en baja forma suelen jugar mejor que los eternos aspirantes, así que consulta esta tabla para saber a qué atenerte en lo que se refiere a su forma física.

Color	BB	St	Ac	Sa	Ag
Rojo	+2	+2	+1	+1	+1
Naranja	+1	+1	0	+1	0
Azul	0	-1	-2	-2	-1
Gris	0	-2	-3	-3	-3

BB= equilibrio corporal, **St**= stamina, **Ac**= aceleración, **Sa**= puntería, **Ag**= agresividad



TENDENCIA DE ATAQUE

La barra de cuatro tramos que hay bajo el nombre de tu jugador indica la tendencia de ataque de tu equipo. Puedes alterarlo con R2 y ◎ (más defensiva) o R2 y ◎ (más atacante). La segunda opción va de perlas para acelerar el ritmo si necesitas un resultado abultado, pero si te conformas con el empate, apuesta por la opción más defensiva de todas. Un consejo: no cambies la tendencia muy a menudo, ya que confundirás a los jugadores.

EL FUERA DE JUEGO

Aunque hay una opción de fuera de juego automática, lo mejor es que perfecciones tu propia técnica. Es un truco algo tramposo, pero puedes leer la jugada si empleas el radar y lanzas a tu último hombre a por el delantero, siempre con una entrada desde el suelo para que no se escape. Si consigues una entrada limpia y tocas el esférico, o bien recuperarás la posesión, o bien forzarás un pase a un compañero en fuera de juego.

SUSTITUCIONES

En *Pro Evolution Soccer*, más que en ningún otro juego (tal vez *ISS2*), cada jugador tiene sus particularidades. Por esta razón, debes saber qué jugador puede servirte en cada situación. Si alguien como Batistuta no para de amenazar por alto, deberías colocar a un defensa que jugara bien de cabeza (eso lo verás en sus estadísticas).
Del mismo modo, si juegas contra una defensa baja, debes colocar a un delantero alto.











Magia en las botas

Para convertirte en un Maradona, tienes que aprender algunos trucos

1) PASE ATRÁS

Si uno de tus carrileros se desmarca por la banda, aleja al jugador que tenga la posesión de dicho extremo para que arrastre a los defensas consigo y quede libre de marca por completo. En cuanto quede libre, pulsa Ⓐ y apunta con la cruceta hacia él para lanzar un pase de espaldas que pille desprevenida a toda la defensa.



2) BALÓN AL PORTERO

Si no tienes ninguna prisa, gírate hacia portería y lanza un pase alto ◎ hacia el cancerbero. La parará con el pecho y reiniciará la jugada. Esta jugada puede llegar a ser muy peligrosa.

3) AMAGO

Pulsa ⊡+⊗ para amagar un disparo y cambiar el balón de pie. Engañarás al defensa y dispondrás de tiempo para pasar o disparar. Si lo repites muy a menudo, el defensa acabará adivinándote la intención.

4) AGUANTA

Para retener la posesión, encadena una serie de pases. Combina pases cortos, balones altos y pases adelantados para alargar el tiempo. Cuando el rival empieza a hacer aspavientos desesperados, es que la cosa va bien.

5) DE PECHO

Cuando construyas una jugada desde la portería, pasa el balón a uno de tus defensa (⊗). Espera a que se acerque el extremo rival y lanza un balón alto con L1+Ⓐhacia tu propio extremo, que la parará con el pecho e iniciará el ataque.




Un balón por cerebro

Piensa igual que un profesional



SATURACIÓN

Si el área chica está hasta los topes y no puedes abrir espacios, no lo dudes y dispara con ◎, ya que hay muchas probabilidades de que acabe en gol a causa de algún rebote.

A TRIBUNA

Si el rival presiona a conciencia, despeja el balón sin contemplaciones. Desvía el balón a córner o deja que se aleje por la banda. Recuerda que basta una pulsación inmediata de ⊡ para deshacerse del esférico a las primeras de cambio.

PASA DE LARGO

Cuando controlas el balón en el centro del campo, o en banda, y se te acerca un defensa, retén el esférico para que el defensa se pase de largo. Si falla esta técnica, aguanta con la cruceta direccional hasta que se incorporen en resto de jugadores al ataque.

TRIQUIÑUELA

Si estás arrinconado en posición de ataque y no hay manera de encarar la portería por culpa de un defensa, dispara con ◎ para que el balón se estrelle contra el marcador y el rebote mande el esférico fuera del campo.

PROVOCA LA FALTA

Si te persigue un defensa, pulsa L1+Ⓐ para elevar el balón. El árbitro pitará falta cuando el jugador choque contra ti.
No es una jugada muy limpia, pero funciona, y si vas apurado, puede brindarte la oportunidad de marcar.








Lo mejor de lo mejor

El once que todo entrenador quisiera




Chico duro. Campbell es el defensa más duro y capaz del mundo


Acelerado. La velocidad de Roberto Carlos en la zaga es una garantía


Precisión máxima. Beckham es un seguro de vida en los pases largos

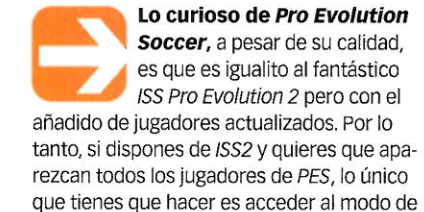

Con lupas. Puede que Davids no esté bien, pero sigue dando el callo


Zizou. El central madridista organiza el juego como nadie


Batigol. Batistuta y Owen forman una pareja mortífera en el ataque

Totalmente gratis

Si tienes *ISS2* y quieres *PES*, sigue nuestras instrucciones



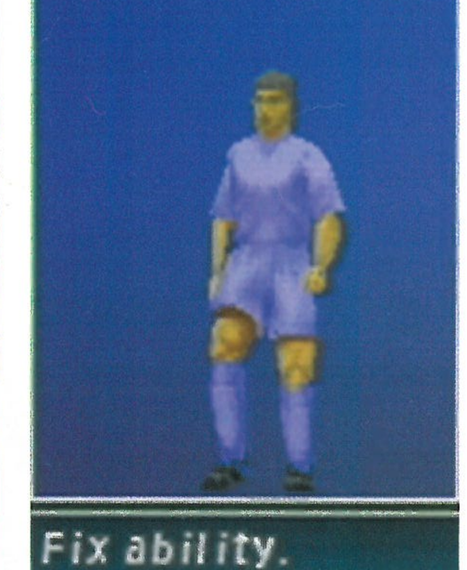
Lo curioso de *Pro Evolution Soccer*, a pesar de su calidad, es que es igualito al fantástico *ISS Pro Evolution 2* pero con el añadido de jugadores actualizados. Por lo tanto, si dispones de *ISS2* y quieres que aparezcan todos los jugadores de *PES*, lo único que tienes que hacer es acceder al modo de edición de jugadores.

También puedes esperar al mes que viene y bajarte la opción que incluiremos en nuestro próximo disco. O, si no, crear un nuevo jugador. Accede a las Opciones de Juego y al modo de edición. Elige Editar Jugador, Crear Nuevo Jugador. Sigue las instrucciones y procura acertar con las características y habilidades. Una vez almacenado, acede a Registrar Jugador y colócalo en el equipo adecuado (en sustitución de alguno que ya no juegue). En nuestro ejemplo, hemos cambiado a Ashley Cole por Gareth Barry, jugador que no aparecía en *PES*.


¡Ya está!. ¡Y ya lo tienes en ISS2!



Fichaje. Regístralo para que juegue




Empecemos. Cole en PES



Nuestro. Ponle bien el nombre



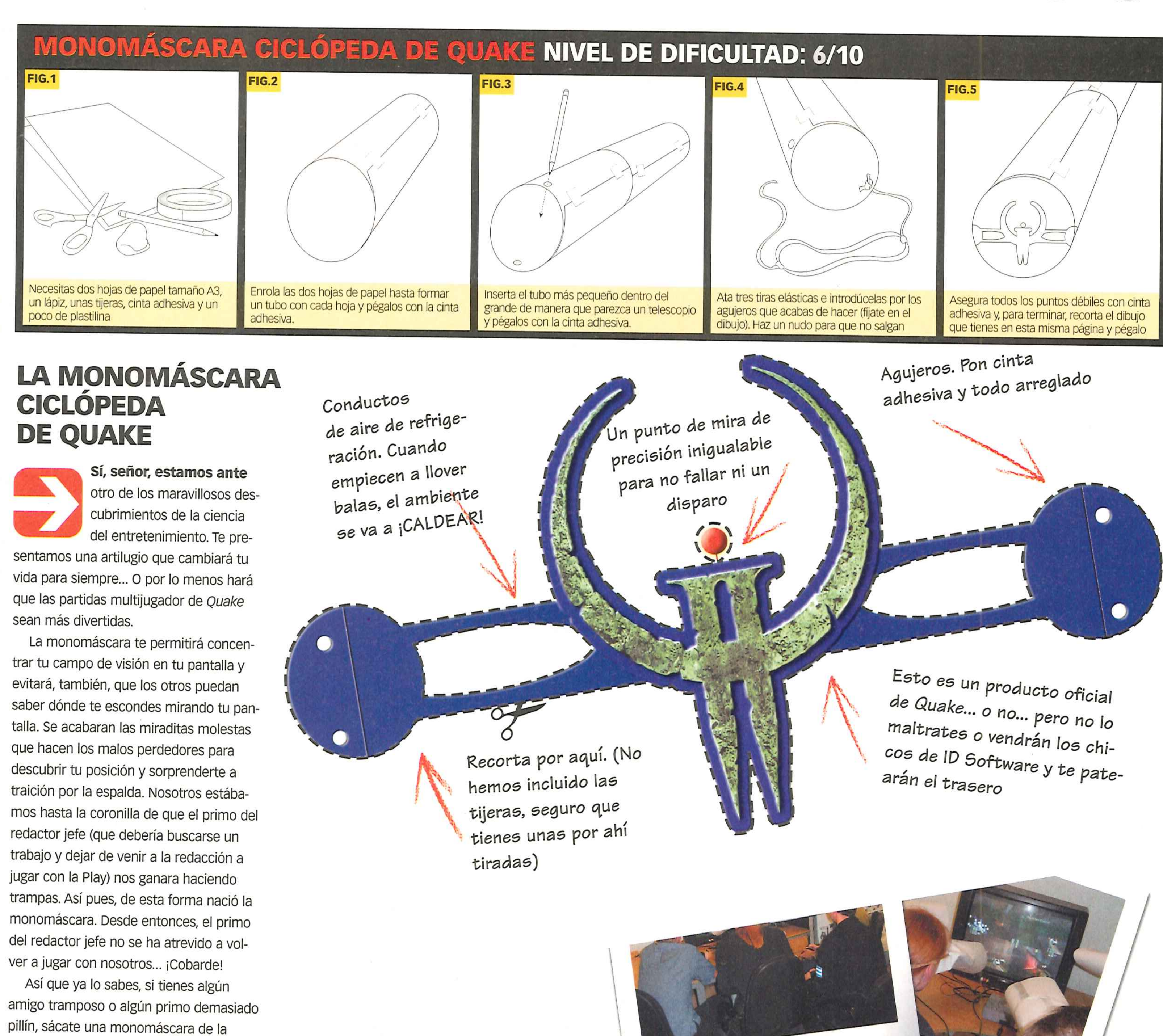
Sin errores. No te lo perdonaría



Estadísticas. Es de los mejor

¿Eres práctico? ¿Un manitas? ¿Juan Palomo? ¿Qué te parecería ahorrarte unos eurillos en periféricos?

Periféricos caseros



LA MONOMÁSCARA CICLÓPEDA DE QUAKE

Sí, señor, estamos ante otro de los maravillosos descubrimientos de la ciencia del entretenimiento. Te presentamos una artilugio que cambiará tu vida para siempre... O por lo menos hará que las partidas multijugador de *Quake* sean más divertidas.

La monomáscara te permitirá concentrar tu campo de visión en tu pantalla y evitará, también, que los otros puedan saber dónde te escondes mirando tu pantalla. Se acabaran las miraditas molestas que hacen los malos perdedores para descubrir tu posición y sorprenderte a traición por la espalda. Nosotros estábamos hasta la coronilla de que el primo del redactor jefe (que debería buscarse un trabajo y dejar de venir a la redacción a jugar con la Play) nos ganara haciendo trampas. Así pues, de esta forma nació la monomáscara. Desde entonces, el primo del redactor jefe no se ha atrevido a volver a jugar con nosotros... ¡Cobarde!

Así que ya lo sabes, si tienes algún amigo tramposo o algún primo demasiado pillín, sácate una monomáscara de la manga y que se atrevan a retarte a una partidita con el modo multijugador de *Quake*...

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

PlayStation Magazine (Edición oficial española de)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más de 30 €) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............, a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

El equipo más completo de la galaxia *Play*: una PSone y una pantalla LSD oficial Sony para que juegues hasta en el rincón más apartado del universo*



***Conjunto valorado en 288 €**

PS one ™

"PSone logo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

△ DEMOS ◎ VIDEOS ⊗ RETOS ◎ FAMA





Espacio CD se encuentra en proceso de cambios. Para empezar, hemos realizado unos cuantos ajustes en el CD, que ahora te ofrece menos retos: una demo clásica y un juego Yaroze, para ponerte a prueba. Pero hemos añadido el reto Beat Beresford, para que así puedas demostrar que eres mejor que el Rey de Reyes, y un concurso genial. Para ganar la tele y el reproductor de DVD, y convertirte así en el as de nuestros concursos, tendrás que hacerlo pero que muy bien a la hora de jugar al CD. Y no te olvides de la entrevista con Mat Hoffman...

PARA UTILIZAR EL DISCO 85

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Formula One 2001

¡PRUÉBALO! Esta demo es veloz como un rayo y te sitúa al volante de los coches más rápidos del mundo. ¡Venga, gira la página y aprieta el acelerador!





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

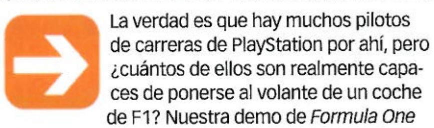
Formula One 2001 . Hogs Of War . Jonah Lomu Rugby . Mat Hoffman's Pro BMX . Spider-Man . Syphon Filter 2 . Down . Opera Of Destruction . Adventure Game



Formula One 2001

DATOS **GÉNERO**: Simulador de conducción **DISPONIBLE DESDE**: Mayo 2001 DISTRIBUIDOR: Sony PUNTUACIÓN: *PSMag52*, 7/10

JUEGA CON LOS MÁS GRANDES



La verdad es que hay muchos pilotos de carreras de PlayStation por ahí, pero ¿cuántos de ellos son realmente capaces de ponerse al volante de un coche de F1? Nuestra demo de *Formula One 2001* te ofrece la oportunidad de demostrar cómo te desenvuelves a unas velocidades que, sinceramente, dan miedo: ¡290 Km/h!

A diferencia de los juegos de carreras *arcade* más indulgentes, *Formula One* requiere bastante habilidad en la conducción y una gran astucia en los controles. La velocidad no lo es todo, porque ir a toda leche por una recta es una pasada... ¡hasta que te estampas contra una pared de neumáticos! La clave está en el equilibrio, en saber cuándo ir a todo trapo y cuándo rebajar el ritmo para tomar una curva muy cerrada.

El juego es bastante benévolo, hasta cuando no cuentas con la ayuda activada, a la hora de atravesar el césped a toda mecha o de darle un toque al coche de un contrincante, pero si te pasas de listo te llevarás una buena somanta, y empezarás a dar vueltas sin control antes de que te de tiempo a decir Mich...

Una vez te hayas puesto las pilas, échale un vistazo al reto a ver si te atreves.

Ya tenemos encendidas las cuatro luces rojas, hace un calor sofocante, el motor ya está rugiendo, el corazón nos va a 1000, el pulso se acelera, la tribuna es un hervidero... está a punto de empezar... ¡vamos allá!

CONTROLES

Cruceta/ stick	Dirección
START	Pausar
⊗	Acelerar
◎	Frenar
◎	Marcha atrás
L1	Visión del conductor
R1	Mirar hacia atrás



La ruta escénica. El perímetro de pista tiene una pinta genial y cuando hagas un adelantamiento, ¡te parecerá el mejor día de tu vida!

A la caza del pelotón. Empiezas al final de la parrilla de salida, pero para tener alguna oportunidad de quedar entre los primeros, tendrás que adelantar por lo menos a un tercio del pelotón antes de llegar a la primera curva cerrada

TRUQUILLOS

ABRÓCHATE EL CINTURÓN Y ESCUCHA CON ATENCIÓN!

EL BLUES DE LA PRIMERA CURVA
Correr a toda pastilla como un pirado hasta la primera curva está muy bien, pero si la pifias aquí, despídete de alcanzar al grupo de cabeza. Así que lo mejor es que te sitúes en la parte interior, frenes todo lo fuerte que puedas, después vayas abriéndote camino entre los demás coches, y salgas de la curva.



TOMAR LAS CURVAS
Es importante que reduzcas la velocidad de entrada en las curvas más lentas, pero la velocidad de salida todavía es más importante. Puedes frenar tarde, pero tu ángulo de entrada debe ser exacto, para que así puedas acelerar nada más llegar al ángulo de salida.



NO PISES EL CÉSPED
No vayas a toda pastilla cuando te salgas de la pista y acabes en una zona de césped, porque si no empezarás a girar fuera de control. Ve con cuidado por el césped y luego métele caña. Vale, ya te puedes olvidar de realizar un buen tiempo, pero al menos no acabarás último.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO
A ver, se trata de un juego de carreras, ¿qué tipo de reto crees que será? Lo has adivinado. Debes llegar el primero (utilizando al piloto Jenson Button) en la primera vuelta e intentar sacar el máximo de tiempo de diferencia al segundo clasificado.

LA PRUEBA
Una foto de la pantalla en la que pueda verse tu liderazgo en la primera vuelta y el tiempo de diferencia con respecto al segundo clasificado.

EL PREMIO
Un fantástico volante 360 Modena de Thrustmaster con diseño súper ergonómico.

THRUSTMASTER®





DATOS **GÉNERO**: *Tela 'em-up* **DISPONIBLE DESDE**: Octubre 2000 **DISTRIBUIDOR**: Proein **PUNTUACIÓN**: *PSMag46*, 8/10

Spider-Man

SÚBETE POR LAS PAREDES



Si nunca has jugado a *Spider-Man*, ¡verás qué gustazo! Todo el mundo quiere ponerse en la piel de este escalador de paredes tan pegajoso y ahora ya puedes hacerlo con nuestra demo. Podrás escalar prácticamente cualquier superficie, y también acabar con algunos de los malos. Pero lo mejor de todo es esa maravilla de tela de araña que te permite lanzarte de un edificio a otro. ¡Es que ni las arañas pueden hacer eso!



CONTROLES

Stick	Dirección
⊗	Saltar
□	Dar puñetazos
○	Pegar patadas
△	Trampa de telaraña
L1	Mirar alrededor
R1	Lanzar telaraña

TRUQUILLOS

¡CÓMO LANZAR LA TELA DE ARAÑA!



El tercer malo que te encontrarás estará en una estrecha hendidura de un edificio. Evita ser golpeado escalando la pared por su derecha/izquierda hasta que te sitúes justo encima del enemigo. Ahora déjate caer detrás de él y dale una buena paliza; una rápida combinación consistente en ○ y □ debería permitirte acabar con él sin demasiados problemas.



Después de escarmentar al enemigo, parece que ya no puedes progresar más. Salta hacia el edificio grande donde están los helicópteros, y recuerda que tendrás que pulsar R2 al caer para poder usar la tela de araña para cruzar. Al principio es complicado, pero con un poco de práctica te saldrá bien.

DATOS **GÉNERO**: Aventura de acción **DISPONIBLE DESDE**: N/D **DISTRIBUIDOR**: N/D **PUNTUACIÓN**: *N/D*

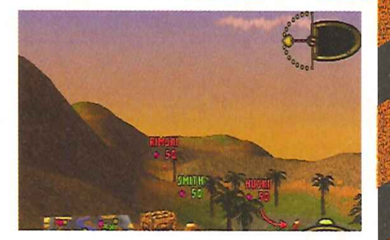
Marranos en guerra

TRUQUILLOS

¡ME ENCANTA EL OLOR DEL BACON POR LA MAÑANA!



Para triunfar al máximo en el modo para un jugador, desde la posición inicial mira directamente al otro lado del agua. ¿Ves al cerdo que hay en una pequeña isla al fondo? Pues justo sobre el arrecife, y a la izquierda de su posición, está el lanzacohetes. Para llegar hasta allí, dirígete a la izquierda y encontrarás un pequeño cruce que te impide tomar un



camino. Una vez estés en su lado del mapa, sube la primera cuesta (antes de llegar a él) y hazte con el arma valiosa.

Hogs Of War puede parecer complicado cuando lo cargas por primera vez, pero esta demo tan sencilla lo explica todo tan bien, que estarás asando los cerdos en menos que canta un gallo.

¿PUEDES GUARDARNOS ALGO DE BACON?



Detrás de esta versión humorística de un juego de estrategia de guerra en tiempo real hay un juego muy sólido. Tendrás que ponerte en el papel de una tropa de cerdos que tienen que convertir a la tropa de cerdos enemiga en bacon del pasado. Puedes elegir cómo hacerlo: apuñalando al enemigo por la espalda de extranjis o cara a cara a bayonetazo limpio, depende de ti. Si te fallan todas las demás opciones, siempre puedes pensar en suicidarte...



CONTROLES

Stick	Movimiento
⊗	Atacar
□	Saltar
○	Abrir menú
L1	Blanco (francotirador)
R1	Ajustar trayectoria
R2	Ajustar trayectoria

DATOS **GÉNERO**: *Shooter* **DISPONIBLE**: Sólo en el CD **PROGRAMADOR**: James Pretorius

Opera Of Destruction

Malditos alienígenas, no te puedes mover sin que destrocen todo lo que pillan por delante. Pero al menos en Opera puedes vengarte. Tienes que destruir su ciudad mientras proteges la tuya. ¡A por ellos!

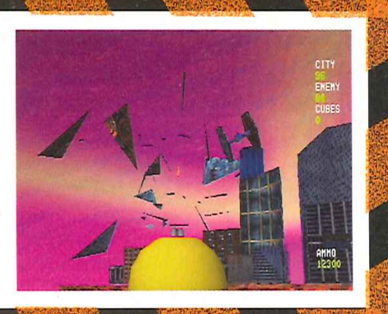
CONTROLES

⊗	Disparar
□	Lanzar bombas al jet
○	Disminuir propulsión
△	Aumentar propulsión
L1	Cambiar a gunpost 1
L2	Cambiar a gunpost 2
R1	Vista vertical
R2	Mirar atrás

TRUQUILLOS

¿NOS VAMOS DE CAZA?

Si te centras únicamente en destruir su ciudad, perderás. Así que cuando sus naves ataquen tu ciudad, cambia a los gunposts y acaba con los cazas Tie que se dirigen hacia ti. Hecho esto, podrás volver a la tarea principal que nos ocupa: ¡infligir el mayor daño posible a esa basura alienígena!



DATOS **GÉNERO**: Simulador de rugby **DISPONIBLE DESDE**: N/D **DISTRIBUIDOR**: Codemasters **PUNTUACIÓN**: N/D

Jonah Lomu Rugby

¡UN INFIERNO DE MELÉS!

Hazte con un colega y ponlo a jugar a esta demo para dos jugadores, que enfrenta a Tonga contra Samoa Occidental. Te costará un pelín acostumbrarte al sistema de control (y puede resultarte igual de rígido que el propio Jonah al principio), así que un poco de paciencia y aprendizaje son imprescindibles. Pero una vez le hayas pillado el tranquillo, te echarás unas risas (en medio del cielo azul) mientras te pones manos a la obra y te abres paso hacia la victoria.

TRUQUILLOS

¡A POR ELLOS!

La clave para ganar las múltiples melés que se producen consiste en hacer que tu equipo participe (◎), que empuje y asegure la pelota. Una vez hayas asegurado el balón, tus jugadores deberán repartirse a lo largo de la línea. Usa ⊡ para alinear a tus hombres y prepararlos para el pase, después saca la pelota hacia fuera usando la tecla de pase: L2 o R2 según pases a derecha o a izquierda.



¡Vaya des-mele-ne! **Es más complicado que el fútbol, pero sigue siendo un excelente simulador de rugby**



CONTROLES

Stick	Movimiento
⊗	Pegar patada/placar
⊡	Seleccionar jugador
◎	Touch down/ recoger la pelota/catch
△	Esprintar
L1 + L2	Shimmy
R1 + R2	Gran shimmy
L2 / R2	Pasar

DATOS **GÉNERO**: Deportes de riesgo **DISPONIBLE DESDE**: XX **DISTRIBUIDOR**: Proein **PUNTUACIÓN**: *PSMag55*, 9/10

Mat Hoffman's Pro BMX

CONTROLES

Stick	Dirección
START	Pausa
⊗	Saltar
⊡	Ir por el aire
◎	Giros
△	«Grindar»
△, L1	Girar en el aire
Mantén ⊗	Aumentar la velocidad
⊗ + ↑	Saltar hacia delante para salir de un «half-pipe» o una hondonada

TRUQUILLOS

¡EL QUE VUELE, GANA!

Salta por encima del conducto que recorre la sala de lado a lado y conseguirás la friolera de 1500 puntos. Al hacerlo, abrirás la puerta que hay en el extremo derecho. Entra para poder lucirte con tus piruetas en el exterior. Sin embargo, todavía queda mucho por hacer en la sala principal, así que prueba las rampas si quieres hacerte con puntuaciones altas.



Adveretencia PSMag. **Chavales, no olvidéis que probar esto con una BMX de verdad acabaría sin duda en daños y perjuicios**

DALE AL PEDAL

Estás en la ciudad de las acrobacias sobre dos ruedas y ¡el rey de la bicicleta te invita a dar rienda suelta a los pedales! Consigue realizar proezas increíbles, «grinda», salta, recupera el aliento y vuelve a repetir toda la secuencia para realizar algunas de las mejores proezas ciclistas de locura que existen en PlayStation. La clave para estas acrobacias de locura es el medidor situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Realizar trucos le da más jugo a la cosa, y te permite ir más rápido y conseguir proezas con las que sólo los mejores pueden soñar.

DATOS **GÉNERO**: Aventura/JDR **DISPONIBLE**: Sólo en el CD **PROGRAMADOR**: Robert Swa

TRUQUILLOS

CRUZAR EL RÍO

El primer puzzle consiste en hacer que el barquero te ayude a cruzar el río. Cuando entres en la primera ciudad, sigue recto y habla con el guardia que hay en la plaza. Si eres amable con él, te ayudará a cruzar y podrás continuar jugando al resto del juego.





Adventure Game

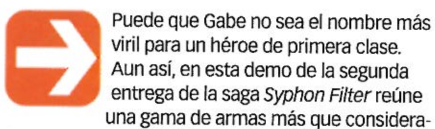
***Adventure*, una versión simplista de un juego de rol,** sigue la receta tradicional de charlar y resolver puzzles. Lo que resulta innovador es que *Adventure* deja de lado todas las chorradas típicas de los JDR y la verdad es que acaba resultando bastante divertido.

CONTROLES

Stick	Movimiento
⊗	Acción

DATOS **GÉNERO** Aventura de acción **DISPONIBLE DESDE** Abril 2000 **DISTRIBUIDOR** Sony **PUNTUACIÓN** *PSMag40*, 10/10

Syphon Filter 2

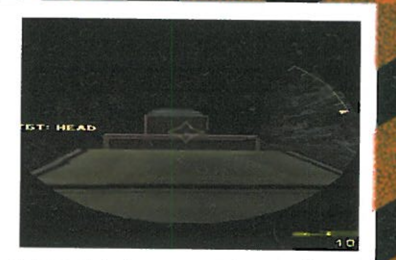


«¡FILTRA ESA ESCORIA!»

Puede que Gabe no sea el nombre más viril para un héroe de primera clase. Aun así, en esta demo de la segunda entrega de la saga *Syphon Filter* reúne una gama de armas más que considerable y pega unos golpes de miedo. Tienes que ingeniártelas para llegar desde la parte de detrás del tren hasta el motor antes de que se produzca el desastre. Huelga decir que habrá unos cuantos guardias que tratarán de detenerte, ¡así que ten preparado ese índice para el gatillo!

TRUQUILLOS

DISPARA A MATAR



Siempre que sea posible, utiliza el rifle de francotirador para deshacerte de los enemigos con un tiro en la cabeza desde una distancia suficientemente prudencial. El primer vagón es un ejemplo excelente, porque puedes liquidar a los tres enemigos que te esperan sin correr el mínimo riesgo de que te disparen. Tendrás que recurrir a esta habilidad repetidas veces a lo largo de la demo, ya que los guardias van muy bien armados y, además, tienen una excelente puntería.



CONTROLES

START	Pantalla de opciones
⊗	Agacharse
□	Disparar
○	Rodar hacia delante
△	Acción
L1	Objetivo
L2	Correr a la izquierda
R1	Blanco
R2	Correr a la derecha
SELECT + R1	Seleccionar arma

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO

Estás encima de un vagón y debes llegar hasta donde está el motor para evitar un gran desastre. El que llegue antes se lleva el premio. Prepárate bien, los enemigos no te lo pondrán fácil.

LA PRUEBA

Queremos un vídeo en el que podamos ver cómo te las has ingeniado para llegar hasta el motor en el menor tiempo posible.

EL PREMIO

Un juego Formula one 2000, una gorra y un llavero PlayStation.



DATOS **GÉNERO** Plataforma **DISPONIBLE** Sólo en tu CD **PROGRAMADOR** Team Parc

Down



***Down* es sencillamente excelente.** Muy simple, pero extremadamente adictivo; todo lo que hay que hacer es conducir a tu personaje navegando por las plataformas que hay debajo de él para continuar jugando. Cárgalo y verás exactamente a qué nos referimos.

CONTROLES

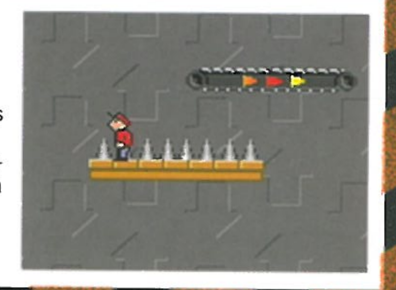
D-pad	Movimiento
□	Menú
○	Volver a jugar



TRUQUILLOS

DIRECTO AL PINCHO

Lo creas o no, las plataformas con pinchos no te matan inmediatamente. Prepárate para saltar sobre una de las muchas plataformas con pinchos si no dispones de otra opción, luego ¡muévete rápidamente hasta la siguiente plataforma que puedas ver antes de que aparezcan los pinchos!



EL RETO YAROZE

Demuestra lo que vales, jugando a Down

EL RETO

¡Caerse nunca había resultado tan divertido! Simple, adictivo y masoquista por algún extraño motivo, *Down* reúne todos los ingredientes de un videojuego clásico. Juega y no tardarás en conseguir unas puntuaciones nada desdeñables. Es posible lograr buenas puntuaciones con un poco de práctica, y la mejor puntuación se lleva el premio. Fíjate en los niveles a los que deberías situarte.

DEMASIADO BAJO

20 y menos. Estás tan abajo que todo parece demasiado inalcanzable. ¡Practica!

ALTIBAJOS

Entre 20 y 50. Ya te queda poco para llegar a...

PERFECCIÓN TOTAL

Más de 50. Ya te puedes poner a celebrarlo, ¡eres la bomba!

LA PRUEBA

Envíanos una prueba (una foto o un vídeo) de tu puntuación y cruza los dedos, porque a lo mejor te llevas el premio...

EL PREMIO

Un juego Formula one 2000, una gorra y un llavero PlayStation.





El súper Reto

¿ERES CAPAZ DE SUPERAR EL RÉCORD QUE NOS ENVIÓ ESTE SIMPÁTICO CHICO INGLÉS?

Después de recibir montones de cartas para participar en el Libro PSMag de los Récords, hemos pensado que ya iba siendo hora de realizar algunos cambios y de ponerle un poco más de emoción al asunto. Este mes inauguramos el *Súper Reto*, que consiste ni más ni menos que en superar un récord que nos haya mandado algún fiel lector. Así que ya lo sabéis chicos y chicas. Si tenéis algún récord insuperable o escandalosamente abultado y nos lo queréis mandar para que otros lectores intenten superarlo, ya conocéis la dirección... Sí, hombre, la misma de siempre...

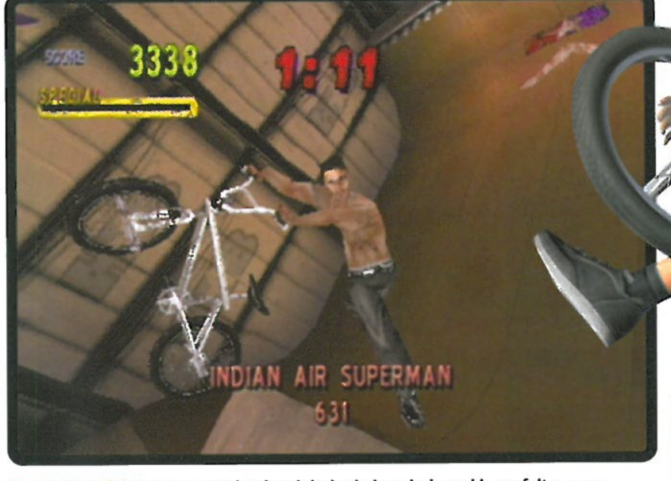
MATHOFFMAN'S PRO BMX

RÉCORD DE DAVID BERESFORD: ¡¡3.530.579!!

A POR EL

Este es el reto que te traerá de cabeza noche tras noche. Será tu pesadilla y te atormentará hasta la saciedad. La cosa es simple. Si consigues una puntuación más alta que la de David, haz una foto de la pantalla y envíala a la redacción de *PSMag*. ¿Dejarás que David se salga con la suya y piense que en nuestro país no sabemos darle al *pad*? Vamos, inténtalo, sin miedo... Como diría Camacho: Con dos cojo....ehem...eso!





Lo que haga falta: Busca acrobacias debajo de las piedras si hace falta, pero no nos falles. Consigue una puntuación más alta, confiamos en ti.

EL CONSEJO DE DAVID

Si quieres conseguir puntuaciones altas, deberás ser el rey de los combos. La mejor forma de empezar es «grindando». Busca un raíl, un canto, una barandilla o lo que sea y salta encima para «grindar» y empieza a realizar acrobacias. Para continuar el combo, salta de la barandilla y pulsa _ y _ para realizar un «manual». Ve hacia otra barandilla y continúa el combo igual que en el otro raíl. Si lo haces bien, amasarás los puntos que quieras.

CONTROLES

D-pad	Dirección
⊗	Saltar
△	«Grindar»
○	Acrobacias con giro
□	Acrobacias aéreas
Mantener ⊗	Aumentar velocidad (suelta X para saltar
⊗ + ↑	Saltar hacia delante para salir de un half-pipe o piscina
START	Pausa

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO

¿No hemos explicado ya en que consiste el reto? Supera el récord de David Beresford... ¡Si puedes!

LA PRUEBA

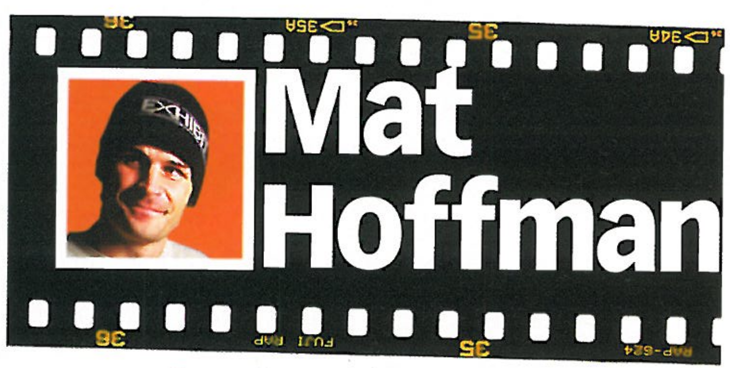
Con una foto en la que se vea tu puntuación tendremos suficiente, aunque si de paso nos quieres mandar un jamón serrano, también nos lo quedaremos...

EL PREMIO

Un juego Formula one 2000, una gorra y un llavero PlayStation.







¡De charla con Mat!



El Cóndor abandonó por unos momentos sus bicicletas (las que construye, las que monta, las que pedalea...) y su guarida para hablar con PSMag sobre «su» *Mat Hoffman's Pro BMX* y aquí tienes lo que nos contó...

PSMag: ***En sus ratos ociosos, ¿se sienta el equipo de Hoffman Bikes delante de la tele a jugar a tu juego?***

MH: ***En la oficina tengo una tele de las grandes y la utilizamos para competir entre nosotros cuando hacemos una pausa en el trabajo, a la hora de comer, por ejemplo. ¡Hasta tenemos circuitos que hemos hecho nosotros mismos con el editor de parques!***

PSMag: ***¿Y tú siempre juegas contigo en el juego?***

MH: Bueno, siempre intentamos no jugar con nuestro personaje, porque sería un poco raro. Según mi estado de ánimo juego con uno u otro... Kevin o con Butcher, si me siento con ganas de calle.

PSMag: ***¿Qué te parece el juego?***

MH: Hombre, las caídas son mejores en el juego que en la vida real. Además, en el juego puedes hacer locuras aéreas que te harán sentir que eres el rey ¡es una pasada!

PSMag: ***¿Existen piruetas en el juego imposibles de realizar en la vida real?***

MH: Cuando el desarrollo del juego empezaba, yo intentaba hacer todo lo que salía en las demos, pero luego la cosa fue a más. Recuerdo que en el juego grindaba sobre una barra, algo que no había conseguido entonces en la vida real, y me fui al parque y estuve grindando hasta que me salió. Pero esto era al principio, cuando intentaba mantenerme paralelo a la evolución de la demo. Cuando después mi personaje hacía dobles saltos mortales hacia atrás, y otras locuras decidí que no iba a probar nada de eso en la vida real. No quiero jugármela.

«las caídas son mejores en el juego que en la vida real»

PSMag:***¿Crees que Mat Hoffman's ha animado a la gente a aficionarse a las BMX?***

MH: Creo que sí, fíjate que hasta me han encargado un modelo de BMX Mat Hoffman Pro para niños. ¡Imagínate si les ha gustado el juego! Después de 20 años pedaleando y saltando, no se me ocurre otra cosa que sea más divertida, y creo que mucha gente lo ha descubierto con este juego.



Uno rápido: Mat y su grindeo diario

Videotrón

Hay que darle un descanso a esos pulgares, chic@s. Aquí tenéis dos vídeos de las novedades más esperadas...





1 Delta Force: Urban Warfare

Un juego que se está forjando la fama de clásico PSone incluso antes de lanzarse al mercado. Te traemos imágenes exclusivas, sólo para tus ojos...

2 Stuart Little 2

¡El ratoncito más dicharachero ha vuelto! Echa un vistazo al tráiler de la película sobre la que se va a basar el juego *Stuart Little 2*.

Cargando

CÓMO DESCARGARTE TRUCOS

Pon una tarjeta de memoria vacía en tu PSone. Introduce nuestro disco de demos. Selecciona *Downloader* en el menú principal. Elige el truco que te quieras guardar pulsando ⊗ y quedará grabado en la tarjeta de memoria. Así podrás utilizar estos trucos en los juegos completos. ¡Bien!



MAT HOFFMAN'S PRO BMX
All the extra characters are available for two-wheeled madness!



COLONY WARS: RED SUN
¡El juego completado! Ahora accede al nivel que más te guste.

JEDI POWER BATTLES
Siente la fuerza, Luke. Alguien ha desvelado los secretos mejor guardados.

RAYMAN
Ver para Creer: hemos abierto todos los niveles para que juegues y juegues y juegues...

TOY STORY RACER
¿Aburrido? ¡Date una vuelta por el circuito bonus!



RESIDENT EVIL 3
Te ahorramos el sudor frío y el castañeteo de dientes: tienes abierto el juego bonus extra *"Mercenaries"*



SMALL SOLDIERS
Pequeño amigo, todos los niveles están a tu disposición.



STAR WARS DEMOLITION
Luke, ¿ya has sentido la fuerza? ¿no? Buenos, inténtalo de nuevo, te desvelamos tooodos los secretos.



SYPHON FILTER
Venga, Gabe, no me seas perezoso y date un *rulo* por esos niveles extra que hemos abierto

RAYMAN RUSH

EL MÁS GUAPO



ANTXON PÉREZ
Vitoria
El dibujo más divertido

Antxon, hemos colgado tu dibujo en la pared de la redacción de tanto que nos ha gustado.

Menciones especiales: Daniel Puente *(San Esteban de Pravia)*; **Cristian Muñoz** *(Lloret de Mar)*; **Sergi Temporal** *(Pont de Vilomara*; **Miguel A. Izquierdo** *(Andújar)*

C-12: RESISTENCIA FINAL

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 39:08 seg.

Félix, ¿qué te pasa este mes? ¡Te están quitando todos los premios! No te duermas en los laureles, hombre...

2.	39:84 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3.	40:00 seg.	José Ortiz	*Badajoz*

TOTAL SOCCER

EL MEJOR CLASIFICADO



DAVID BARGO
Barcelona
Mejor clasificación: 1r clasificado
A ver, todos habéis quedado primeros en la clasificación, pero David era el que tenía más puntos...

2.	1º	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3.	1º	Pedro Usabiaga	*Guipuzkoa*

ALONE IN THE DARK IV

EL MÁS AHORRADOR



PEDRO USABIAGA
Guipuzkoa
Número de balas: 75 balas restantes

Cuando hay empate, el premio es para el sobre que llega primero a la redacción... ya conocéis las normas.

2.	75 balas	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3.	72 balas	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

MUPPET RACEMANIA

EL MÁS RÁPIDO



JOSÉ ORTIZ
Badajoz
El mejor tiempo: 0 min. 32,32 seg.

Bueno José, no sabemos cómo lo has conseguido, pero tu récord quita el hipo...

2.	1 min. 26,98 seg.	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3.	1 min. 37,40 seg.	Pedro Usabiaga	*Guipuzkoa*

SPHERE

EL MÁS RÁPIDO



MIGUEL A. IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
El mejor tiempo: 19 seg.
Bueno, esto es ya un reto clásico: Miguel contra Félix... El ganador esta vez ha sido Miguel...

2.	45 seg.	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)

MAZE

LA MEJOR PUNTUACIÓN



PEDRO USABIAGA
Guipuzkoa
La mejor puntuación: 65.750
Pedro, este mes les has metido un poco de caña a Miguel y a Félix. Bien hecho, porque ya se estaban apoderando de esta sección...

ROLLCAGE STAGE II

EL MÁS RÁPIDO



1. M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 19:46 seg.

Un reto rápido que ha solucionado rápidamente Miguel Ángel. Eres una bala, chaval...

2.	19:63 seg.	David Bargo	Barcelona
3.	19:73 seg.	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)

ALFRED THE CHICKEN

LA MEJOR PUNTUACIÓN



MIGUEL A. IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor puntuación: 22.700
Te estás luciendo este mes Miguel. Así nos gusta, a por todas...

2.	10.100	Jéssica Márquez	*Gandia*
3.	7.400	David Bargo	*Barcelona*

STAR TREK: INVASION!

EL MÁS RÁPIDO



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
El mejor tiempo: 196 seg. restantes

Los retos de velocidad parecen ser tu fuerte Miguel Ángel, a ver cómo te las arreglas en los otros...

2.	188 seg. restantes	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3.	177 seg. restantes	José Ortiz	*Badajoz*

MR DRILLER

LA MEJOR PUNTUACIÓN



DAVID BARGO
Barcelona
Mejor puntuación: 33.040

Lo dicho, si hay empate, el sobre que llega antes a nuestras manos gana...

2.	33.040	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3.	32.610	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

GANADORES ABONOS FESTIVAL DE BENICÀSSIM (Nº 65)

1.- David Bríou Cabanelas (Santiago de Compostela)
2.- Belén Muñoz Martín (Málaga)
3.- Jorge Zurdo Galdaicao (Vizcaya)
4.- Avelina Quintela Merino El Palmar (Murcia)
5.- Celia Martorell Sanchís Picassent (Valencia)
6.- Javier González Castillo Gijón (Asturias)
7.- Vicente Jose Borriana (Castellón)
8.- Albert Roca Edo Reus (Tarragona)
9.- Javier Herrero Cabeza Avilés (Asturias)
10.- Pablo Yagüe Rodríguez (Madrid)
11.- Encarni Márquez Ruiz (Córdoba)
12.- Laia Buisán Arnau (Barcelona)
13.- Josefa Rodríguez Cárdenas (Las Palmas)
14.- Luís Alcalde Díez (Madrid)
15.- Hugo Núñez Sierra (Madrid)
16.- Beatriz Martos San JuanÚbeda (Jaén)
17.- Raquel Del Río Torres (Barcelona)
18.- Jordi Poyo Bassas (Tarragona)
19.- Rubén Urretabizcaia Aranguren (Bilbao)
20.- Tomás Sánchez Ruiz (Barcelona)

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Formula One 2001
- ☐ Syphon Filter 2
- ☐ Mat Hoffman's Pro BMX

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

____

DIRECCIÓN ____________________

____

____

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

PS Mag ANTERIORES



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Bugs Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bob

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas. cada uno

(+ 2,40 € (400 ptas). de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

GANADORES PARAPPA THE RAPPER 2 (Nº 65)

1.- Alberto Castells Pastor
San Vicente
(Alicante)

2.- Jesús Manuel García Pérez
La Felguera (Asturias)

3.- Ángela Portillo García
Cádiz

4.- María Rosa Martínez Ruiz
Almería

5.- Miguel Ángel Izquierdo Duque
Andújar (Jaén)

6.- Luis Miguel Díaz Blanco
Madrid

7.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

8.- José Rionda Berrocal
Oviedo

9.- Jesús Ávila González
Málaga

10.- Rafael Torres Álvarez
Barcelona

11.- Javier Fernández Real
A Coruña

12.- Miguel Vilageliú García
Pontevedra

13.- Ayose Rubio Vera
Tragalete (Cuenca)

14.- Javier Vázquez Sousa
Lugo

15.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

16.- Michelle Miranda Pérez
Ripollet (Barcelona)

17.- Manuel Sánchez del Sol
Reus (Tarragona)

18.- José Manuel Maqueda Sánchez
Ávila

19.- Raúl Fraple García
Santander

20.- José Carlos Martínez Navarro
Murcia

21.- Francisco Javier Martínez
Zaragoza

22.- Luis Ángel Bonatau Moreno
Viana (Navarra)

23.- Javier Caldú Fogued
Castelldefels (Barcelona)

24.- Montse Arévalo Cortés
Manresa (Barcelona)

25.- Mª Soledad Mourelle Gerpe
A Coruña

GANADORES SHADOW HEARTS (Nº 65)

1.- Pilar Carazo Montijano
Granada

2.- Martín García
Alcocebre (Castellón)

3.- Pedro Usabiaga
Ordizia (Guipúzcoa)

4.- Vanesa Pena Martínez
Alcudia (Mallorca)

5.- Miguel Ángel Castilla Álvarez
Valverde del Camino
(Huelva)

6.- Carlos Gaspar Mostazo
Durango (Vizcaya)

7.- Luisa Ana Raez de la Cruz
Algemesí (Valencia)

8.- José Antonio Piqueras Román
Adra (Almería)

9.- José Luis Roca Majoral
Reus (Tarragona)

10.- Avelina Santana Pérez
Telde (Las Palmas)

11.- Pilar Sánchez Montañés Dotor
Torralba de Calatrava (Ciudad Real)

12.- Patricia Díaz López
Málaga

13.- Juan José Gonzalo Acenso
Moraleja (Cáceres)

14.- Fernando García Farre
Móstoles (Madrid)

15.- Damián Solano Escolano
San Fernando de Henares
(Madrid)

16.- Manolo García Amate
Aguadulce (Almería)

17.- Javier López López
Orense

18.- Joan Crescenti Dono
Barcelona

19.- Javier Mirandona Martos
Algorta (Vizcaya)

20.- Adolfo García Uceda
La Solana (Ciudad Real)

GANADORES EYE TREK + ACE COMBAT (Nº 64)

1.- **GANADOR GAFAS EYE TREK OLYMPUS + ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO**
Pedro Palacios Milán
Villena (Alicante)

2.- Carlos Andrés Sánchez León
Alvarado (Badajoz)

3.- Guillermo Murillo
Tafalla (Navarra)

4.- Miguel A. Zapata Férez
Mula (Murcia)

5.- Abel de Burgos Sierra
AMadrid

6.- Iván Lamas Fernández
Cornella de Llobregat
(Barcelona)

7.- Jesús Ibarz Maneu
Mequinenza (Zaragoza)

8.- Jesús María Simón
Zarza la Mayor (Cáceres)

9.- Santiago Vélez Alfonso
Talavera de la Reina (Toledo)

10.- Pedro Javier Navarro Borja
Altea la Vella (Alicante)

11.- Ignacio Barrientos
Alcorcón (Madrid)

12.- Ángel López López
Blanes (Gerona)

13.- Mariano Cubillo García
Alcobendas (Madrid)

14.- Jesús Díaz Hernández
Remudas – Telde (Las Palmas)

15.- Gustavo Lorca Jiménez
Pallejá (Barcelona)

16.- Sonia Pérez Sánchez
Ripollet (Barcelona)

17.- Mikel González Etxepare
Rentería (Guipúzcoa)

18.- David Hernando Fernández Madrid

19.- Ernesto Focco Muñoz
Comarruga, El Vendrell (Tarragona)

20.- Francisco Domínguez Vázquez,
Palencia

SUPERHÉROES CASEROS

SUPER CLEANER

Una creación de África Fanlo

Su historia

Super Cleaner era una chica normal, como todas las superheroinas antes de tomarse la ley a la ligera. Cansada de ver como el mundo se ensuciaba de mala manera, decidió poner cartas al asunto y limpiar nuestro bonito planeta azul de toda la porquería que lo impregna.

Pero, el mayor poder de Super Cleaner no estaba a la vista. Sí, era capaz de limpiar una habitación a una velocidad supersónica. Pero también era capaz de hacer desaparecer el "mal rollo" entre la gente. Por ejemplo: una pareja está en un parque discutiendo... Pues ahí llega Super Cleaner para llevarse los gritos y las discusiones con su aspirador mágico y dejar sólo "buen rollo".

El arsenal de Super Cleaner parece no tener límite y, sus ansias de vivir en un mundo más *limpio* la convierten en una luchadora incansable...



LOTO MORTAL

Una creación de Muntsa Vicente

Su historia

Bondadosa guerrera de origen misterioso. De ella sólo sabemos que su conexión con la naturaleza es casi total: hiedras trepadoras surgen de sus dedos y bandadas de mariposas salen de sus manos en múltiples y peligrosas formaciones. Especialmente si de sus alas desprenden su paralizante "spell powder"(o polvo hechicero).

Además de ágil y experta luchadora de artes marciales, su verdadero poder reside en el imprevisible uso del Loto Mortal: utiliza la flor con temible destreza y es capaz de transformarla en la más afilada espada o en la más ligera flecha.

Villanos del mundo... ¡temblad!





MCBOY

Una creación de Raimon

Su historia

McBoy era un apasionado de la buena cocina. Los platos preparados con mimo y cariño eran algo a lo que no podía resistirse. Por eso, cuando vio que las calles de su ciudad empezaban a llenarse de restaurantes de comida rápida (o "comida basura" para muchos), decidió ponerse unas mallas y lanzarse en una cruzada personal contra este tipo de locales que pervertían el buen nombre de la cocina.

Su objetivo es luchar contra las malas dietas y fomentar el sentarse en la mesa y degustar un plato como dios manda. Aunque sobre gustos no hay nada escrito, las intenciones de McBoy son de lo más honestas



EL CAPITÁN INSERSO

Una creación de Toni Font

Su historia

El jubilado doctor Bruce Gutiérrez estaba en su laboratorio secreto

experimentando con rayos magma unas fichas de dominó, con las que pretendía ganar todas las partidas en el bar. De repente, unas terribles emanaciones de estos desconocidos rayos afectaron su prótesis biónica de pelvis. Milagrosamente, salvo la vida gracias a la señora de la limpieza que venía todos los jueves, aunque... algo había cambiado para siempre en su metabolismo.

Descubrió que tenía extraños superpoderes. Podía clavar un palillo en un árbol escupiéndolo a 200 metros de distancia. Con su nueva vista de rayos equis podía ver las cartas de sus contrincantes en las partidas de póker. Su bastón, golpeaba con una potenciasuperior al martillo de Thor y, era capaz de decir tacos, blasfemar y maldecir a tal velocidad que convertía las palabras en ultrasonidosaudibles sólo para los perros de los vecinos.

Por todo esto, decidió entregar su vida (o lo quedaba de ella) a luchar contra los supervillanos, los obreros del ayuntamiento, los parados, las feministas, las minorías étnicas y los practicantes del botellón, para así, convertido en el nuevo *Punisher*, ayudar a construir un mundo mejor para las generaciones venideras.

Había nacido el "Capitán Inserso".

SANDY

Una creación de Albert Santanach

Su historia

Sandy era una niña normal hasta que le regalaron una PlayStation. Antes estaba acostumbrada a jugar con sus *Barbies* y sus *Kens* pero un maravilloso día, los Reyes Magos le regalaron una "maquinita" gris. Fue a partir de aquel instante que Sandy desarrolló su poder. Cada vez que sus papas le prohibían sus momentos de libertad gastando adrenalina en los fabulosos juegos que le brindaba esa máquina, Sandy quedaba sumergida en un estado de trance que al cabo de unos segundos le convertían en una superniña que hacia de sus lágrimas auténticas descargas de energia, puro poder dual, poder ¡*dual shock*!.

Con sus 2 Hula Hops en mano era capaz de vencer a cualquier malhechor que quisiera privarla de su querida Playstation. Con su corta edad se había convertido en la heroína de todos los niños de ESO y de Bachillerato. Sandy había desarrollado una increíble capacidad para pasarse monstruos de final de pantalla que todo el mundo admiraba.

Y, en ocasiones, el excedente de energía que desprendía se aprovechaba y la utilizaban de generador.

A estas alturas de la revista, ya te habrás dado cuenta de la cantidad de espacio que le hemos dedicado este mes a los cómics y, en especial, a los superhéroes. ¿Demasiado espacio? ¡Qué va! A nosotros nos parecía poco y, estrujándonos la materia gris, se nos ocurrió que podíamos hacer algo divertido con este tema. Así pues, ni cortos ni perezosos nos pusimos en contacto con 5 magníficos ilustradores y apasionados del noveno arte y, les pedimos que nos dieran su versión de un superhéroe. Les dijimos que imaginaran algún personaje divertido para un videojuego y no les pusimos ningún tipo de límite. Sin pensarlo dos veces, ellos y ellas se pusieron manos a la obra y al cabo de unos días nos dieron esto...



Expertos en informática

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carreofur ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las palmas C.C. Siete Palmas, Local 2-16.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. P. Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6 ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



Superventas

SOFTWARE	FIFA FOOTBALL 2002	54,95
	FINAL FANTASY X	64,95
	GTA III	62,95
	INTER. SUPERSTAR SOCCER	59,95
	MANAGER DE LIGA 2002	64,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
	TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95
	VIRTUA FIGHTER 4	59,95
ACCESORIOS	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD 8 MB. SONY	39,95
	VERTICAL STAND SONY	13,95
	VOLANTE 360 RED ED. FERRARI	57,95

Novedades del mes

BARBARIAN — 52,95


CIRCUS MAXIMUS — 62,95



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 54,95


ENDGAME — 59,95


FI 2002 — 64,95

GITAROO MAN — 64,95

GRAN TURISMO CONCEPT: 2002 TOKIO-GENEVA — 39,95


JADE COCOON 2 — 59,95


LE TOUR DE FRANCE — 59,95


MANAGER DE LIGA 2002 — 64,95

MEDAL OF HONOR FRONTLINE — 64,95

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING — 64,95

PRISONER OF WAR — 64,95


SMASH COURT TENNIS — 59,95


SOLDIER OF FORTUNE: GOLD — 64,95


SPIDER-MAN: THE MOVIE — 64,95

STAR TREK VOYAGE: ELITE FORCE — 64,95

SUPER TRUCKS — 59,95


THE OPERATIVE: NO ONES LIVE FOREVER — 59,95



VAMPIRE NIGHT — 59,95



VAMPIRE NIGHT + PISTOLA G-CON 2 — 75,95


V-RALLY 3 — 59,95


PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 109,95


PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 119,95

PLAYSTATION PS One — 89,95

Novedades del mes

A. IN THE DARK: THE N. NIGHTMARE — 24,95

DEXTER LABORATORY — 17,95

DIGIMON RUMBLE ARENA — 29,95


DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 — 29,95


FINAL FANTASY ANTHOLOGY — 29,95

LILO & STITCH TROUBLE IN PARADISE — 29,95

METAL SLUG X — 29,95


RAINBOW SIX: LONE WOLF — 14,95


¡resérvalos ya!



PANZER FRONT BIS	agosto
THE HOOBS	agosto
LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO	agosto
HELLBOY	agosto
STUART LITTLE 2	agosto
FIREBUGS	septiembre
ZIDANE F. GENERATION 2	septiembre
PANTERA ROSA	septiembre

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD — 27,95



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95



DVD REMOTE CONTROL SONY — 29,95



DVD REMOTE STEPS — 14,95





PLAYSTATION 2 — 299,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 — 47,95

MEMORY CARD SONY 8 MB — 39,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER — 39,95

VOLANTE PRO PLAY MONZA — 59,95





¡RESÉRVALO YA!

59,95

Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

LANZAMIENTO 24 JULIO

promociones del mes

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS — 309,95

PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 — 319,95



ARMY MEN RTS — 29,95



BURNOUT — 34,95

CRAZY TAXI — 29,95



DRAGON RAGE — 29,95



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES — 29,95



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — 29,95



F1 RACING CHAMPIONSHIP — 19,95





FORMULA ONE 2001 — 29,95



GODAI: ELEMENTAL FORCE — 29,95





GRAND TURISMO 3: A-SPEC — 29,95



LOTUS CHALLENGE — 29,95



MIDNIGHT CLUB — 32,95



ONIMUSHA — 29,95



PENNY RACERS — 29,95



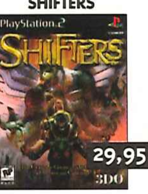
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95



RUMBLE RACING — 19,95



SHIFTERS — 29,95



SMUGGLER'S RUN — 32,95



SPY HUNTER — 34,95



SUPER BUST-A-MOVE — 19,95



TARZAN FREERIDE — 29,95



TEKKEN TAG TOURNAMENT — 29,95







IRON EAGLE MAX	agosto
PACMAN WORLD 2	agosto
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
NEED FOR SPEED H. PURSUIT	septiembre
BLADE 2	septiembre
TUROK EVOLUTION	septiembre
SIMPSONS SKATE BOARDING	septiembre
X-MEN NEXT DIMENSION	septiembre

IMPUESTOS INCLUIDOS



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ 499pts URGENTE: 6€ 998pts)



TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE — c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE — 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE — c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE — 967 19 31 56 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE — c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE) — 967 17 61 62

ALBACETE — c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE) — 967 34 04 20

BALEARES — c/Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES) — 971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES — c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES) — 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA — c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA) — 93 894 20 01

BARCELONA — c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) — 93 892 33 22

BARCELONA — Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA VILANOVA I LA GELTRU — 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA — c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA — 93 712 40 63

CÁDIZ — c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ — 956 22 04 00

CANTABRIA — c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA) — 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GIRONA — c/Rutlla, 43 - 17007 GIRONA — 972 41 09 34

GRANADA — c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA — 958 80 41 28

LEÓN — c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN — 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID — c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021 CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) — 91 723 74 28

MÁLAGA — c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA) — 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

NUEVA APERTURA!!! NAVARRA — c/Sangüesa, 14 - 31003 PAMPLONA — 948 23 75 44 EMAIL: pamplona@gameshop.es

OURENSE — Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE — 988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE — c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) — 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA — c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA) — 977 33 83 42

NUEVA APERTURA!!! TOLEDO — c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) — 925 81 66 94

NUEVA APERTURA!!! VALENCIA — c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021 VALENCIA — 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA — c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO) — 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA — Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA) — 94 418 01 08

PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2 300€
PACK PLAYSTATION2 + METAL GEAR SOLID 2 319€
PACK PLAYSTATION2 + FINAL FANTASY X (JUNIO) 319€



DUAL SHOCK 2 30€ · MEMORY 8Mb PS2 39€ · STAD VERT/ HORIZ 15€ · MULTITAP PS2 45€ · MANDO DVD SONY 30€



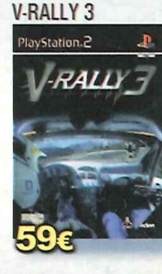

MANDO DVD UPXUS 10€ · VOLANTE SPEEDSTER 2 75€ · PISTOLA G-CON2 33€ · SISTEMA 5.1 DOLBY DIGITAL 239€ 2.500 WT





COMMANDOS 2 55€ · FINAL FANTASY X +POSTALES 69€ · GT CONCEPT 2002 39€ · MEDAL OF H. FRONTLINE 65€ · SPIDERMAN 65€ · V-RALLY 3 59€

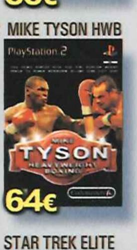


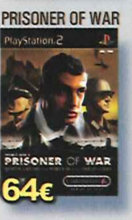


AGRESSIVE INLINE 59€ · BARBARIAN 53€ · BRITNEY´S DANCE 50€ · DEUS EX 59€ · DRAKAN 59€ · F1 2002 65€ · FREQUENCY 59€ · ISS2 59€



METAL GEAR SOLID 2 52€ · MIKE TYSON HWB 64€ · ONIMUSHA 29€ · PRISONER OF WAR 64€ · RE CODE VERONICA X 29€ · SHADOW HEARTS 59€ · SHIFTERS 30€ · SMASH C. TENNIS 59€







SOLDIER FORTUNE 64€ · STAR TREK ELITE 64€ · STITCH EXP. 626 59€ · SUPER TRUCKS 59€ · TOUR DE FRANCE 59€ · TRANSWORLD SURF 59€ · VAMPIRE NIGHT +PISTOLA GCON2: 79€ 59€ · VIRTUA FIGHTER 4 59€







PS ONE + DUAL SHOCK 120€ · DUAL SHOCK 27€ · MEMORY CARD 12.60€ · MEMORY 4Mb 21€ · UPXUS CONTROLLER 9.50€ · SHOCK CONTROLLER 18€ · VOLANTE MONZA 59€ · MEMORY CARD HAVOC 10€










C12 Resistencia Final 20€ · DEXTER LABORATORY 30€ · DIGIMON BATTLE CARD 15€ · DIGIMON RUMBLE ARENA 29€ · DIGIMON 29€ · DRAGON BALL FINAL BOUT 29€ · DB Z ULTIMATE BATTLE 29€ · FINAL FANTASY IV & V 29€

FINAL FANTASY VI 16€ · HELLBOY 29€ · THE HOOBS + PELUCHE 39€ · LILO & STITCH 29€ · METAL SLUG X 29€ · MOORKOKIN 3 18€ · PANZER FRONT BIS 35€ · TIME CRISIS TITAN 20€











SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES


Gran Turismo Concept
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" is a trademark of the Sony Corporation. Gran Turismo® Concept © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. developed by Polyphony Digital Inc.
TBWA
ni en el mejor de tus sueños.
en Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva
PlayStation 2
2002 TOKYO-GENEVA
Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente, te puedes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los prototipos de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan con Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Una edición especial con la que podrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre has soñado.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com